ハドソンの
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark
任天堂 ファミリーコンピュータ™・シリーズ

少年メディア ③
BOY'S MEDIA

忍者ハットリくん™
© 藤子・小学館・テレビ朝日

BOMBER MAN
ボンバーマン™
© 1985 HUDSON SOFT and © MOMO

超マル秘ファミコンボックス

バイナリィランド™
© 1985 HUDSON SOFT and © MOMO

プーヤン
POOYAN™
© Konami 1985 HUDSON SOFT

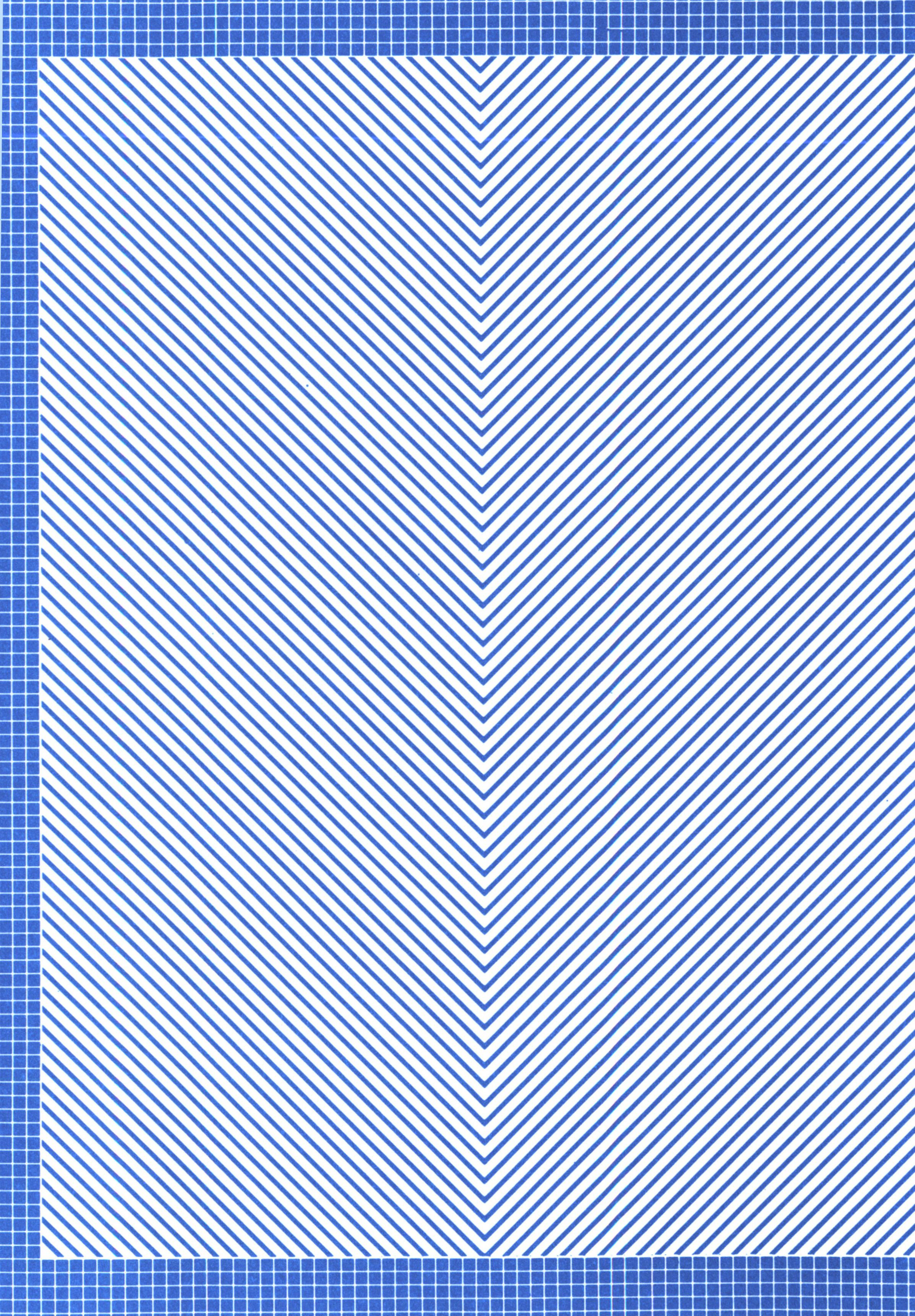
CHALLENGER™
チャレンジャー
© 1985 HUDSON SOFT and © MOMO

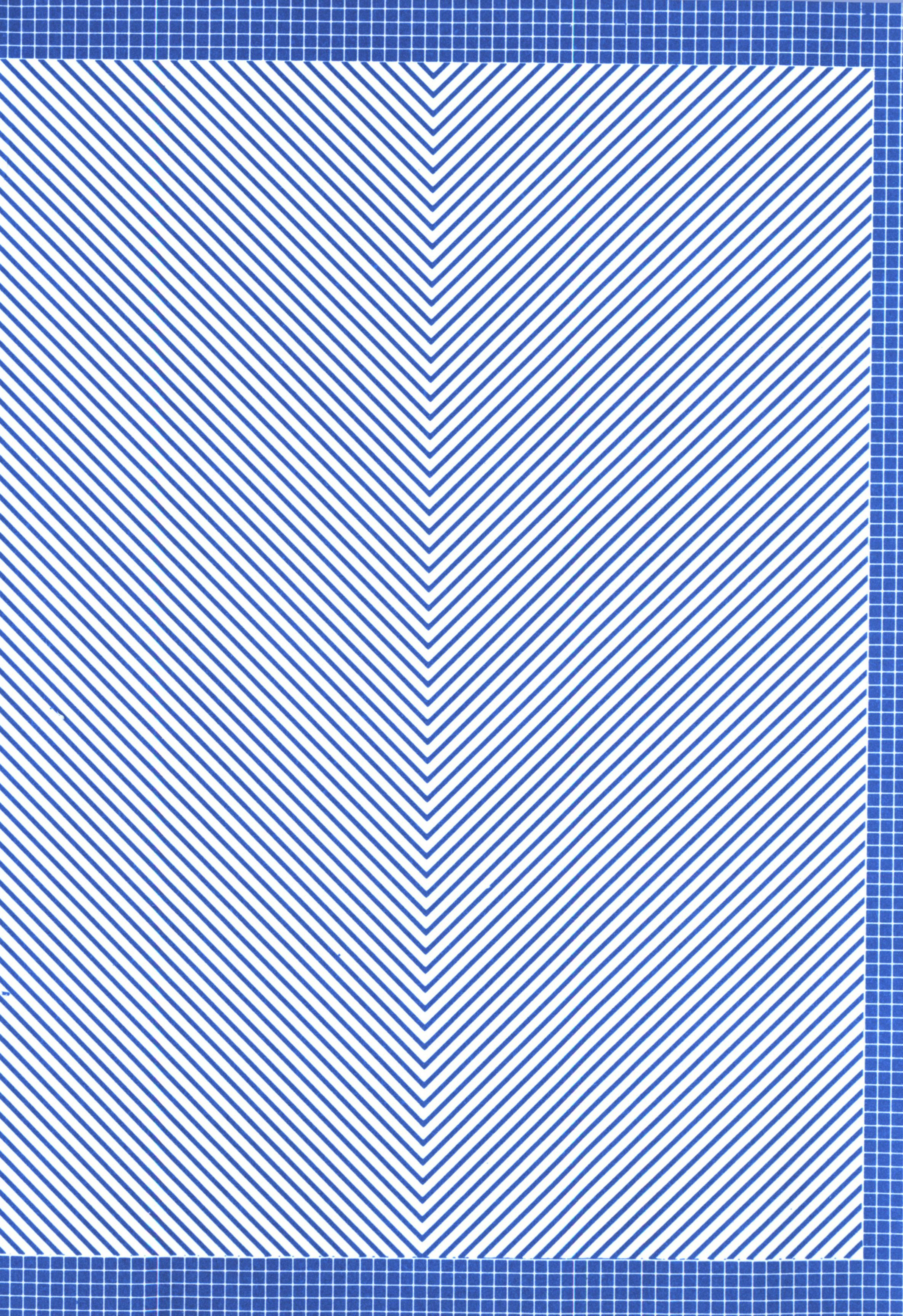
話題満タン 2大付録

立体すごろく&お楽しみカセット

●最新ソフト5作の必勝法。

●高橋・毛利名人の超テクニックをついに全面公開。



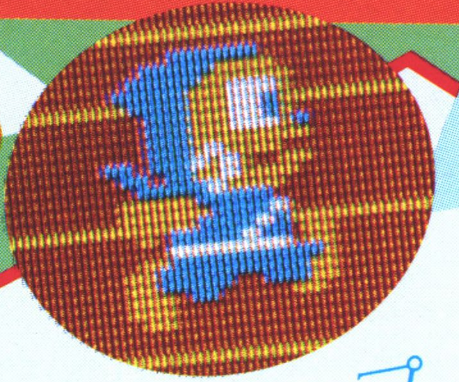


ハドソンの任天堂ファミリーコンピュータ™・シリーズ

名人対決！

裏ワザテク大公開

チャレンジャー、プーヤンの名人技を君だけに伝授！



緊急スクープ！

最新ソフト秘情報

忍者ハットリくん
© 藤子・小学館・テレビ朝日

BOMBER MAN
ボンバーマン
©MOMO

バイナリィランド
©MOMO

超マル秘ファミコンボックス

2大付録

心勝サウンド・テープ

立体すごろく「日本一周キャラバンゲーム」

少年メディア③

チャレンジャー
㊙王女救出作戦

誘かいされた王女救出のための㊙作戦を大公開。キミの成功を祈る!!

SCENE 1

★王女を誘かいした、ドン・ワルドラドが逃走中。列車を止めろ!!

SCENE 2

★このピラミッドが王女の待つ洞くつ。ここをさがしあてよう

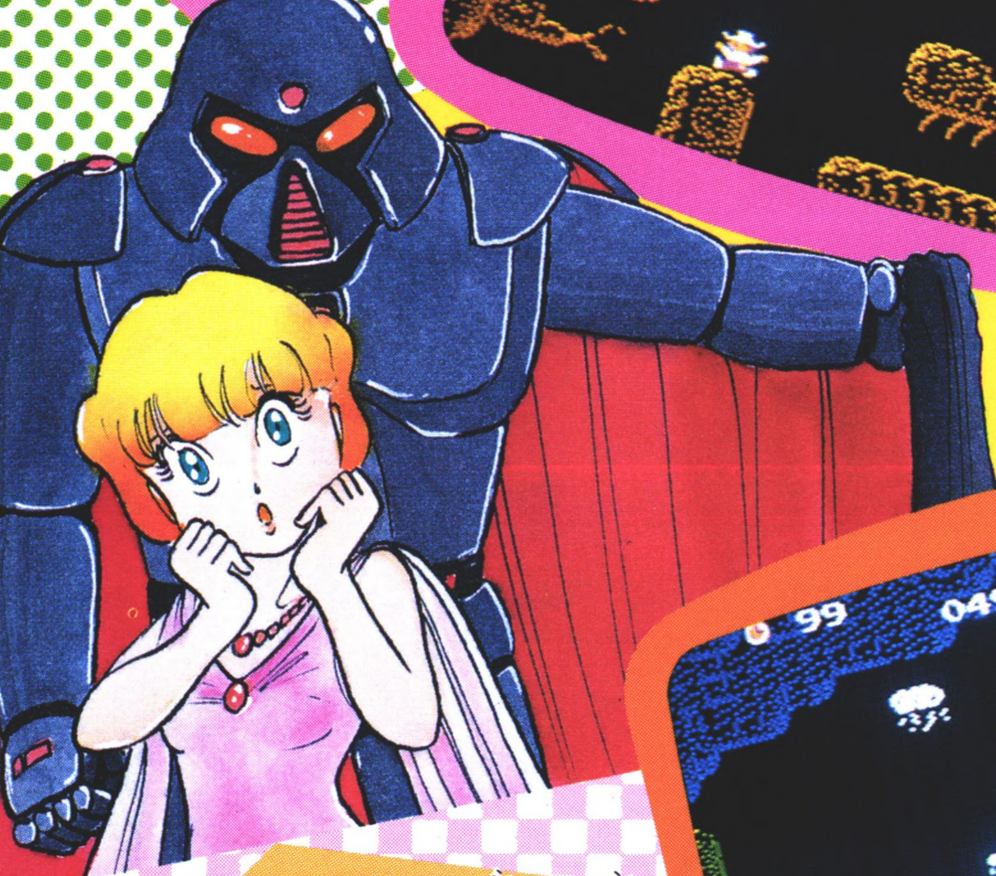
チャレンジャー CHALLENGER

c1985 HUDSON SOFT and cMOMO

SCENE 4

★いよいよピラミッドのなかの戦い。ドン・ワルドラドを倒して、王女を救え

王女マリアを救いだすんだ



SCENE 3

★洞くつのなかに入って、3種類のキーワードを奪ってこよう

シーン1

列車を止めろ!

★列車に飛び乗ったチャレンジャー、車内に入るハッチは最後の車両だ

STOP THE EXPRESS!

作戦1

最後の車両へつっ走れ!!

★列車の上に出てくる敵を、よけるかナイフでやっつけて進め

JUMP!

ナイフ!

ふせろ!

SCENE 1

CHALLENGER

作戦2 ナイフ&ジャンプ

★トリッペは、ジャンプでも、ナイフでも100点。同時にやれば200点

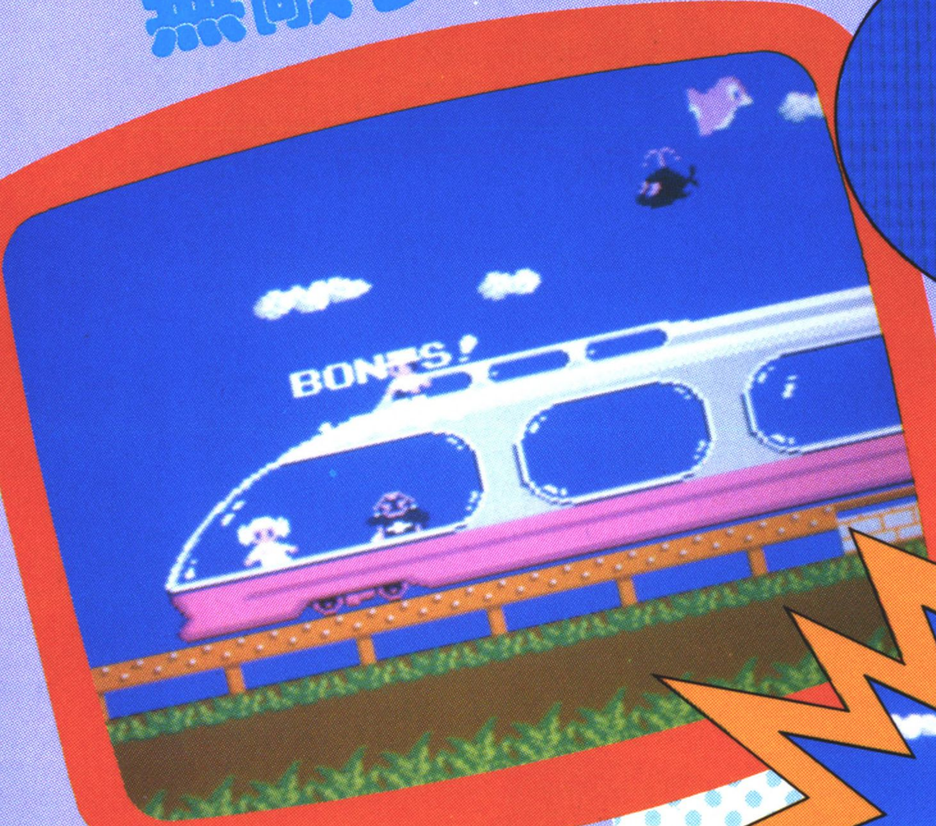
STOP THE EXPRESS

作戦3 カミナリをよけろ

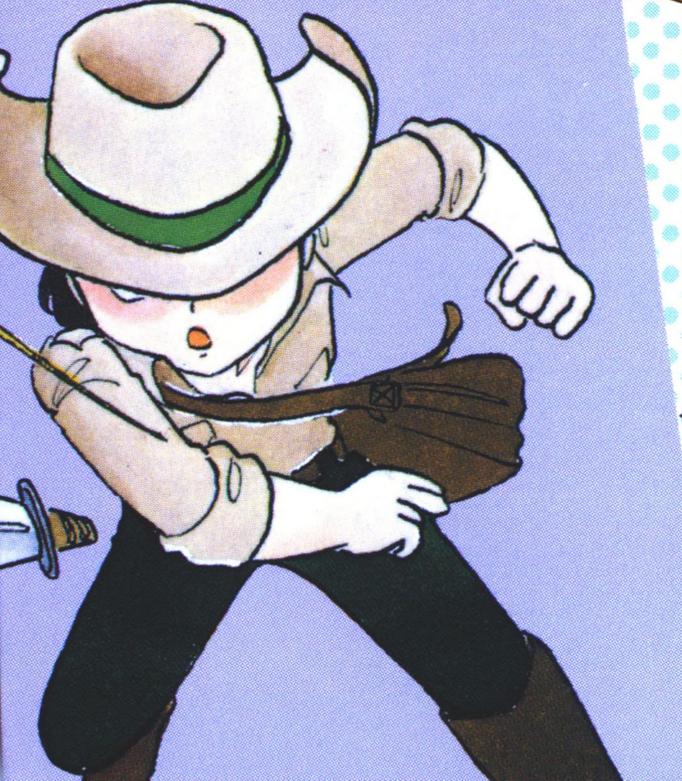
★カミナリの動きを見て、イナズマが上がったときに一気に走り抜けろ

作戦4

無敵クジラをみつけろ



★クジラが出たら、チャレンジャーは無敵だぞ!!

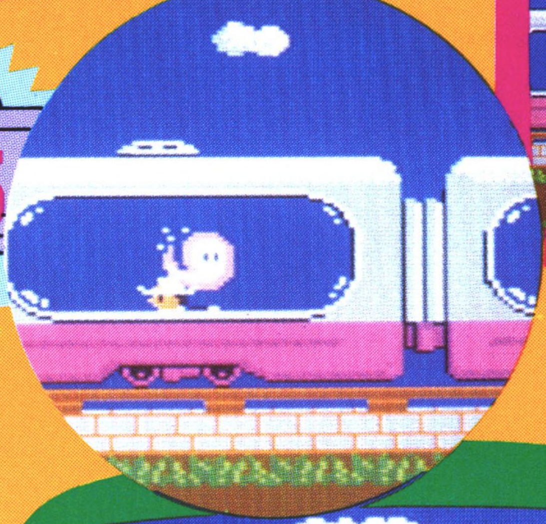


SCENE 1

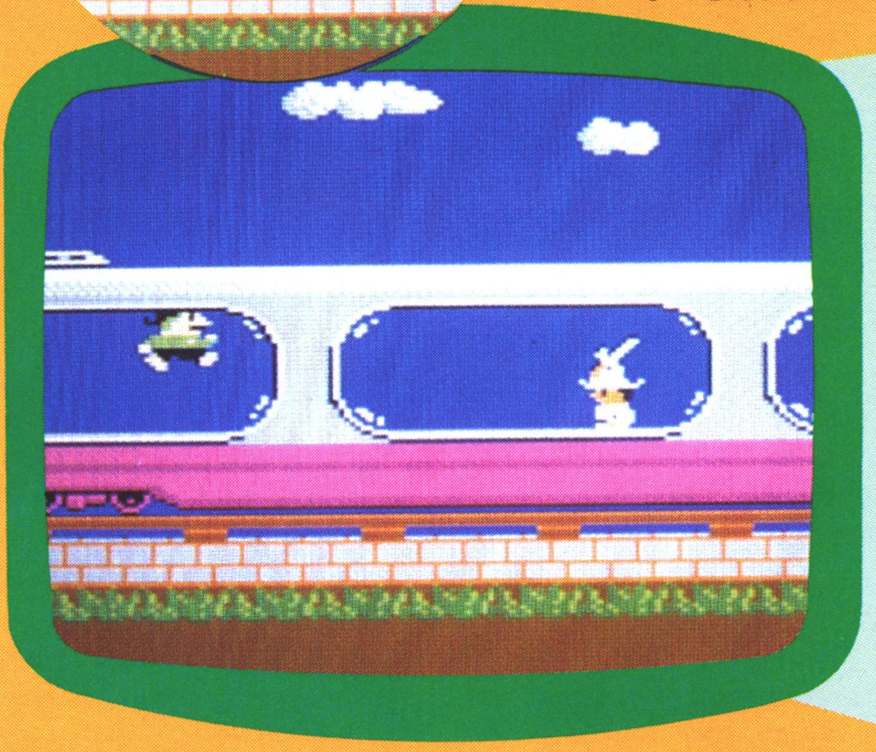
CHALLENGER

作戦5

車内に潜入せよ



★最後の車両のハッチから車内へ。先頭車両まで引き返せ



★タマはふせてよける。オジーズは、ジャンプしたときにナイフだ

ドン・ワルドラドを倒せ 作戦6

★先頭車両のドン・ワルドラドはナイフを12発当てると倒せる？

シーン2

王女をさがせ！

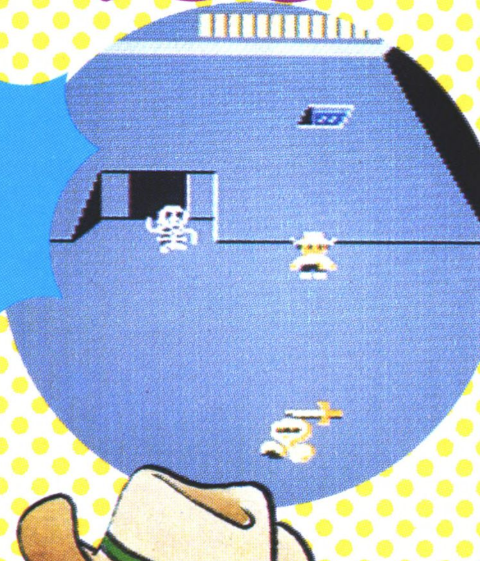
SEARCH PRINCESS！

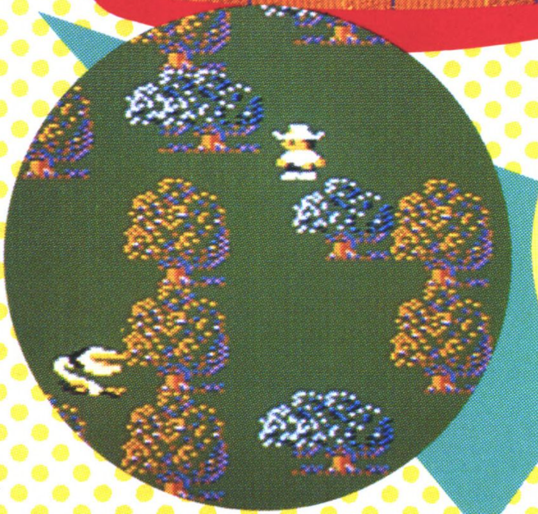
★列車で連れ去られた王女は、この島のどこかに必ずいるはずだ……

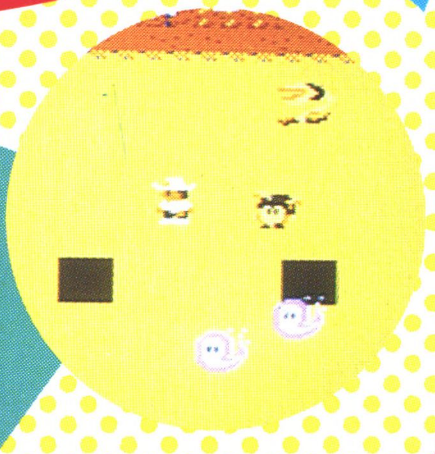
作戦7

ワルドラド島の地図をつくろう

100画面分の広さ!!







★左の略図を参考に、地図をつくってみよう

SCENE 2

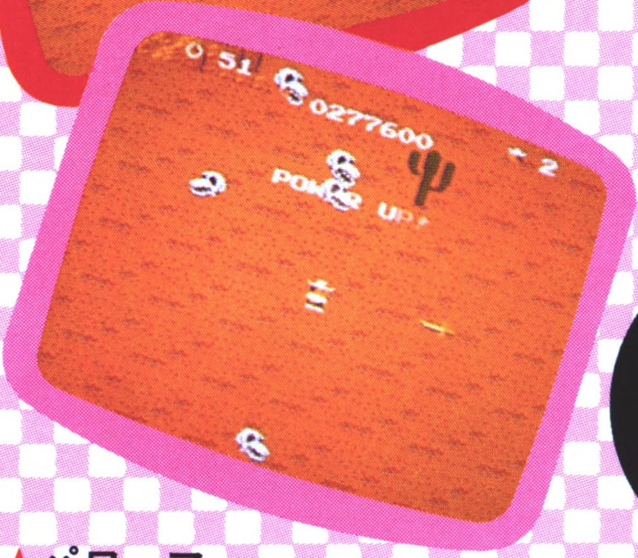
CHALLENGER

ワルドラド島略図（とうりゃくず）

作戦8

敵は4匹つづけて

★ナイフを無駄にしないで4匹倒す



★パワーアップ・アイテムが出るぞ

作戦9

パワージュエル倍増作戦

★パワージュエルで4匹同時に倒せば、またアイテムが出てくるぞ

作戦10

アリ地獄脱出作戦

★パワーソードを持っていれば脱出できるぞ

作戦11

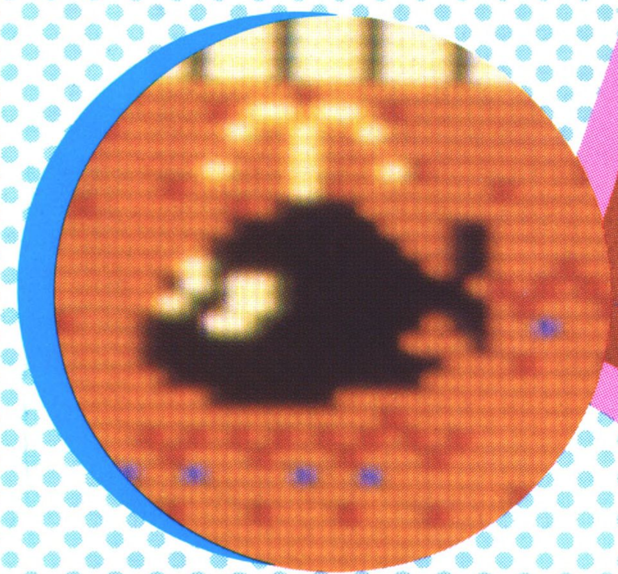
つかれたときにはクジラを見に行け

★クジラはチャレンジャーの唯一の味方。見るだけでパワーアップ

作戦12

またまた出現空飛ぶクジラ

★ナイフでやっつけると、チャレンジャーが1人増えるぞ!!



SCENE 2

CHALLENGER

作戦13 カラを突破して洞くつのなかへ

★パワーソードだ!!

★ナイフでは倒せないので、パワージュエルかソードで

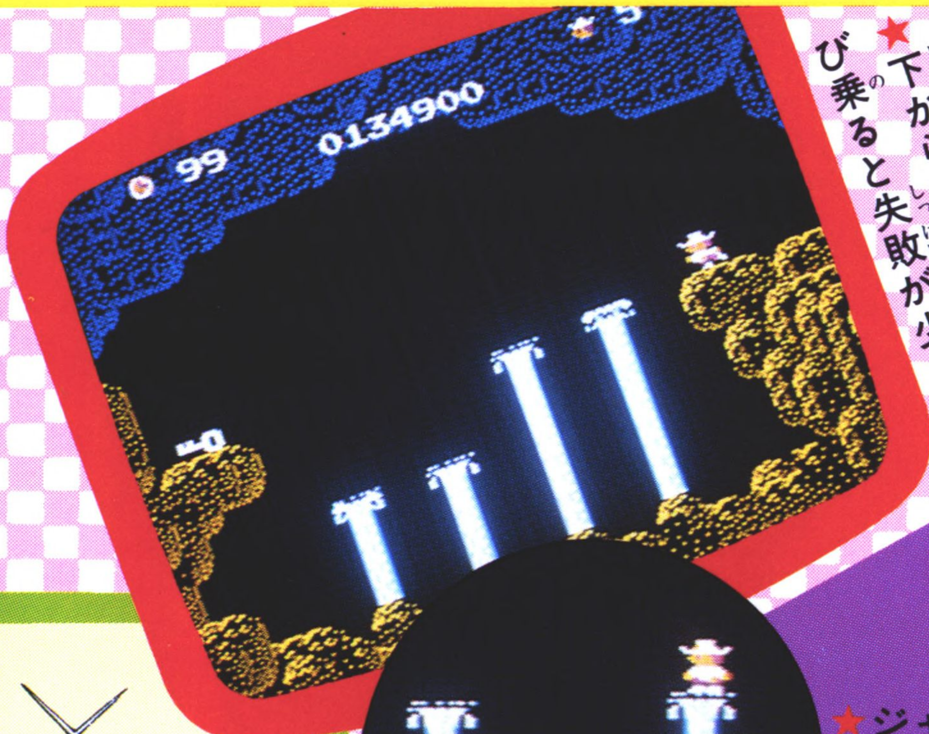
これが必勝法だ!!

★カラを倒したいけど、パワーアップ・アイテムを出せない…、タイムもなくなってきた……というときの最後の手段。カラは左右に動いているので、そのスキをぬってなかにつっこむという作戦がこれだ!!

シーン3
キーワードをうばえ！

★4本のふん水を使って、左のキーワード(全部で3種類)をうばえ！

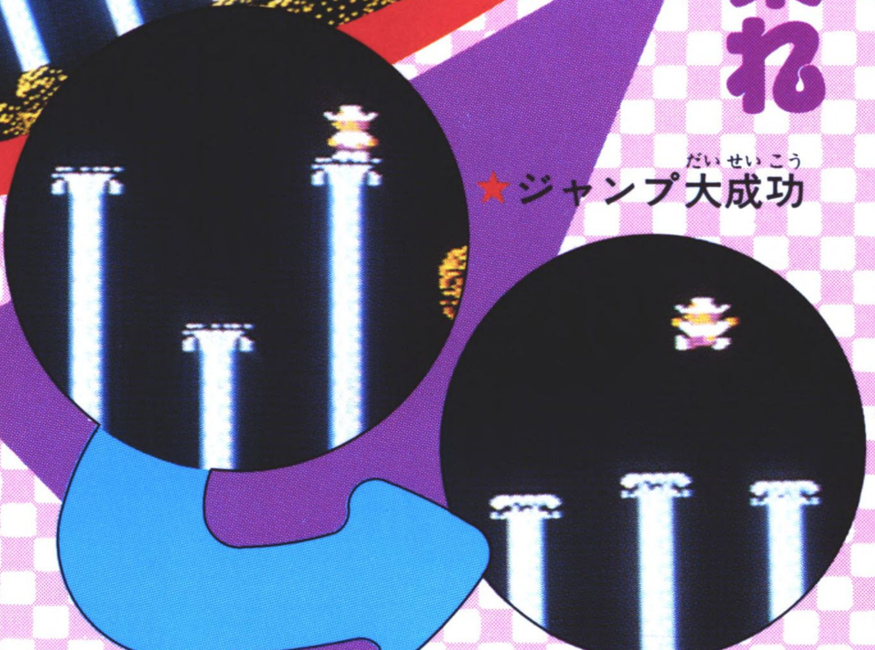
GET KEYWORD！



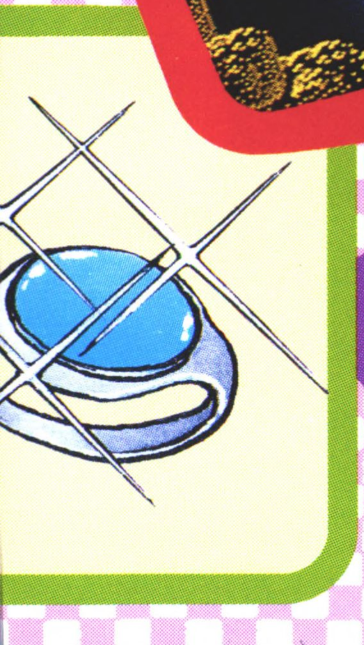
★下からのふん水に飛び乗ると失敗が少ないぞ

作戦14

下からくるふん水に乗れ



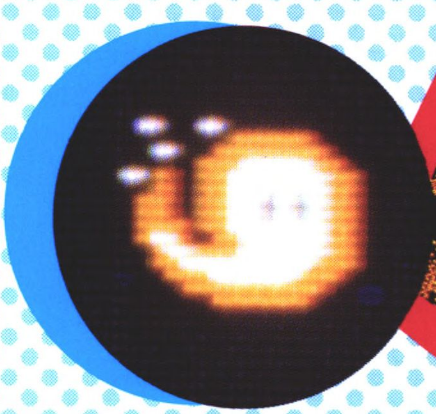
★ジャンプ大成功



作戦15

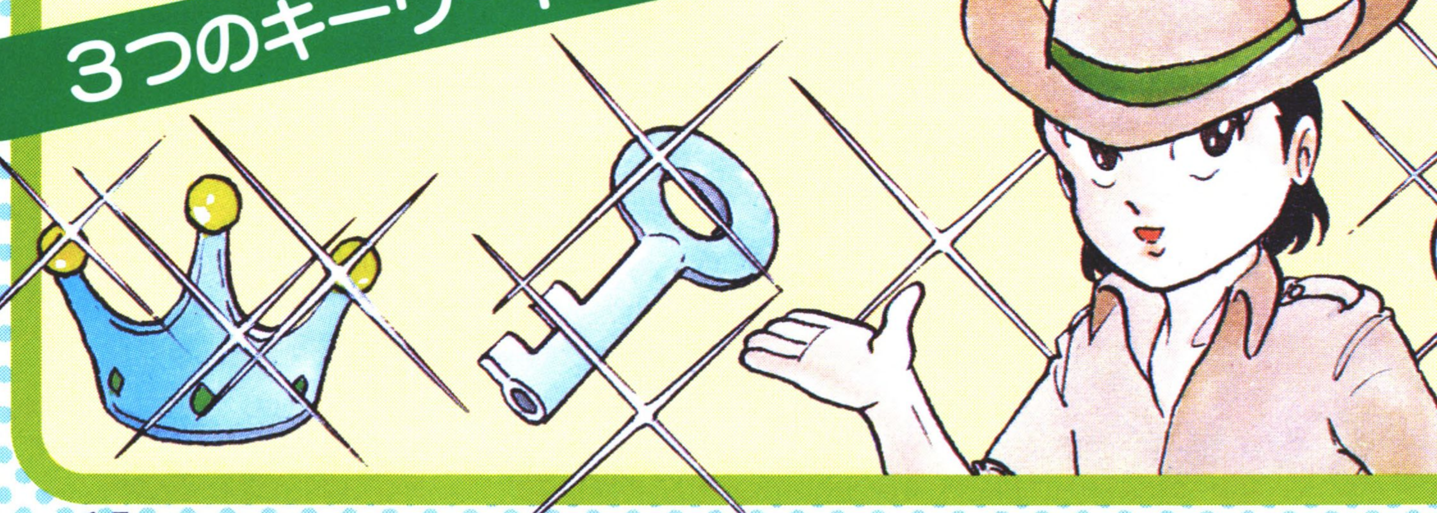
タマの動きを観察しよう

★洞くつのなかにもタマやカミナリがいるぞ



★タマの動きを観察して、うまく飛びこせ!!

3つのキーワード



4 すくえ！PRINCESS！

★ここが王女の待つ最後の洞くつだ

作戦16 キーワードで石をこわせ

★3つのキーワードを持っていればなかに入れるぞ

作戦17 トリッペは殺すな

★トリッペは、上から下へおりてくる。殺してもすぐに上から出てくるので、殺さずにうまくよけて、下のほうへ行かせるようにしよう

SCENE 4 CHALLENGER

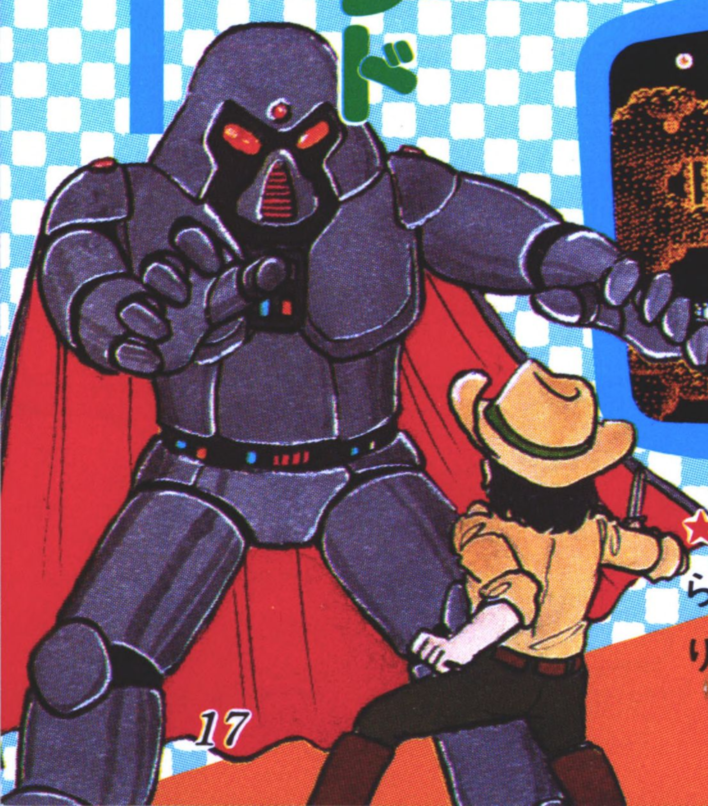
シーン王女をRESCUE

作戦18

ドン・ワルドラドを倒せ!!

★岩を登って、いちばん上の段へ。ドンと対決だ

★ドン・ワルドラドはナイフ4発で倒せる



★ドンを倒したら、下の段におりて王女を救出

㊙

必勝テクニック
かくれキャラクター大公開

子ブタのプーヤンを救うために、必死でオオカミと戦うママ。オオカミをやっつけるための基本テクニックと、なかなか出てこないかくれキャラクターを大公開するぞ!!

基本テクニック編

1 肉棒を投げて高得点♥♥♥♥♥♥♥♥♥

♥肉棒は最大の武器だ。風船に当てて、コースを変えることもできる

プーヤン POOYAN

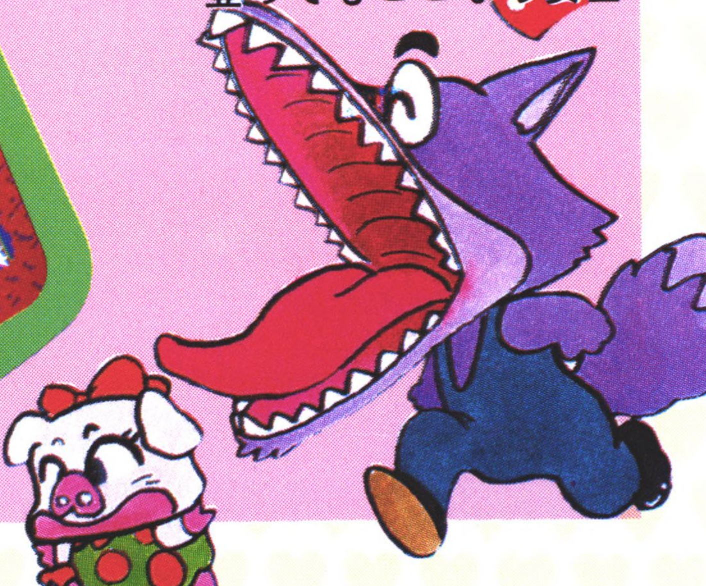
©Konami1985

❷ 矢を真下に落とす ♥♥♥♥♥♥♥♥

♥矢は、オオカミの盾に当たると、真下に落ちていく。タテにならんだオオカミを落とすときに便利なテクだ

❸ ハシゴのオオカミをよける

♥オオカミがハシゴを登ってもここなら安全

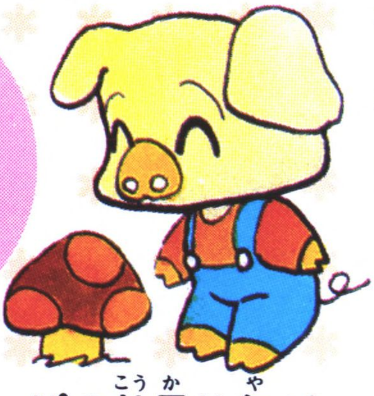


お待ちかねの

かくれキャラクター大公開

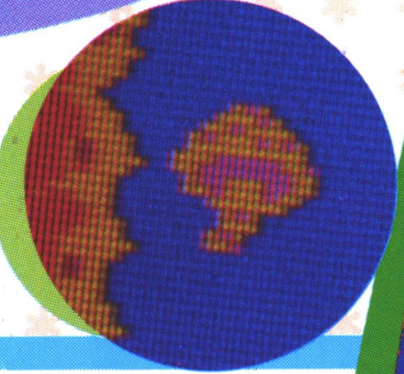
かくれキャラを撃つといろいろな効果があるぞ。出し方はヒミツ!!

葉っぱ



♥葉っぱの効果は矢が早く撃てるようになる

きのこ



♥きのこはゴンドラの動きが早くなる効果だ

毛虫

♥毛虫は肉棒がいつでも使えるようになるぞ

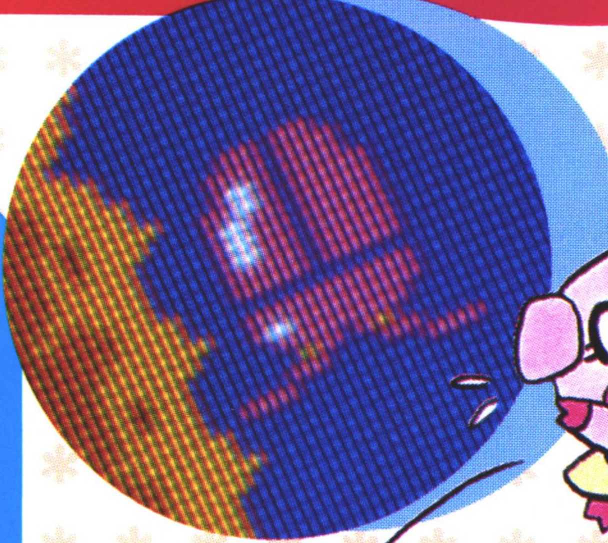
ちょうちょ

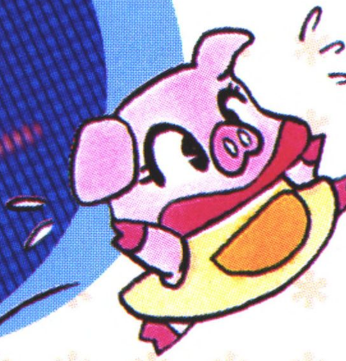
♥ちょうちょはボーナスキャラに関係がある

トリ

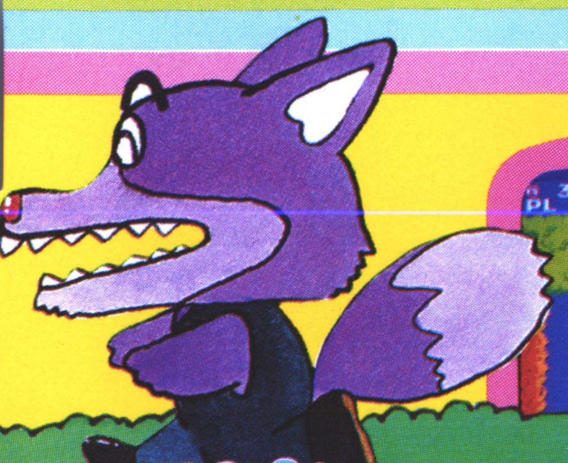
♥トリを撃つと肉のイナズマ落としができる

ゴキブリ





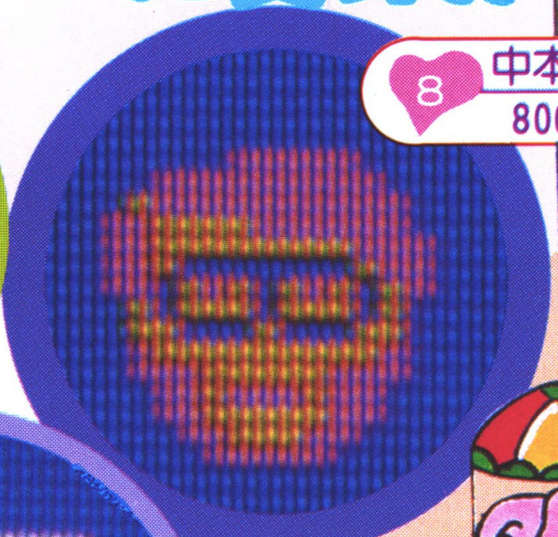
♥ゴキブリは、プーヤンのママが5匹も増えるのだ



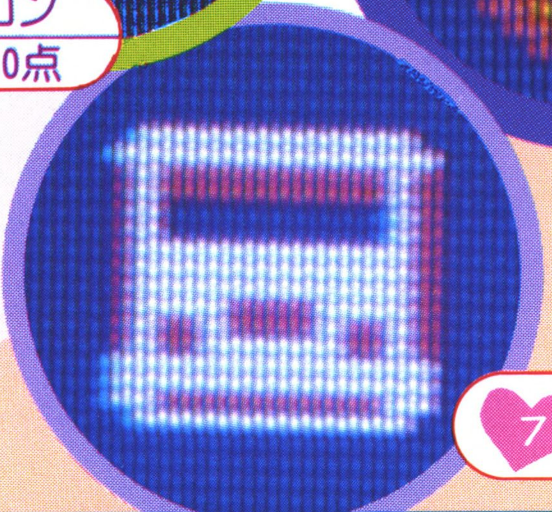
♥3面以降の奇数面で、ボスオオカミが落としてくるフルーツが、どんどん変身していく

ーツが キャラクターに変身!!

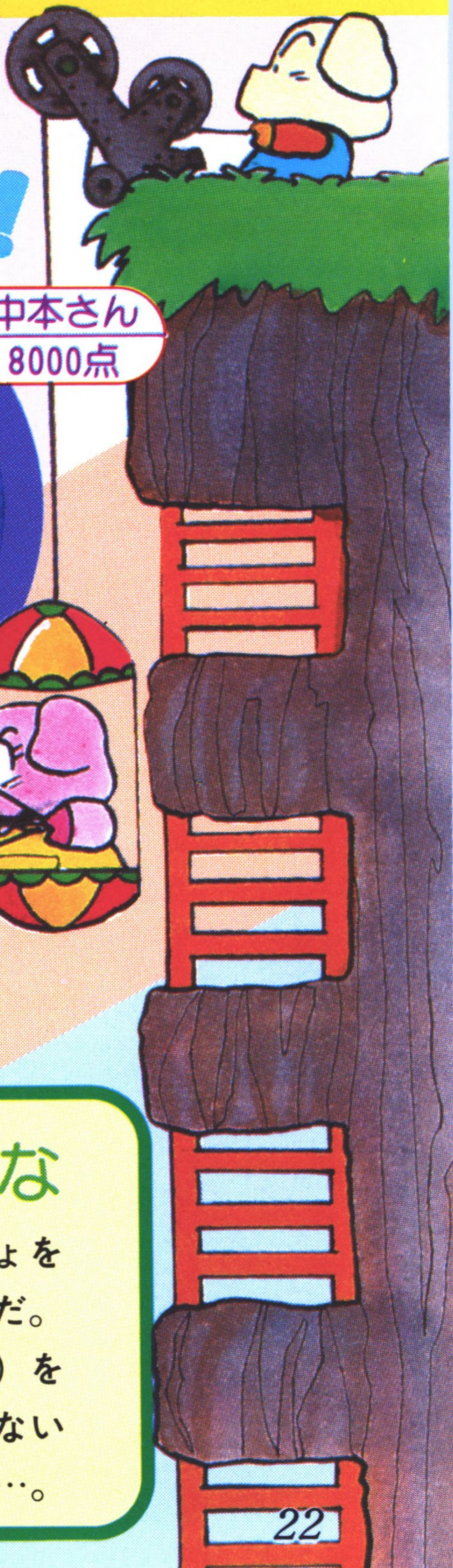
6 メロン 2000点



8 中本さん 8000点



7 ファミコン 4000点



キミはどこまで出せるかな

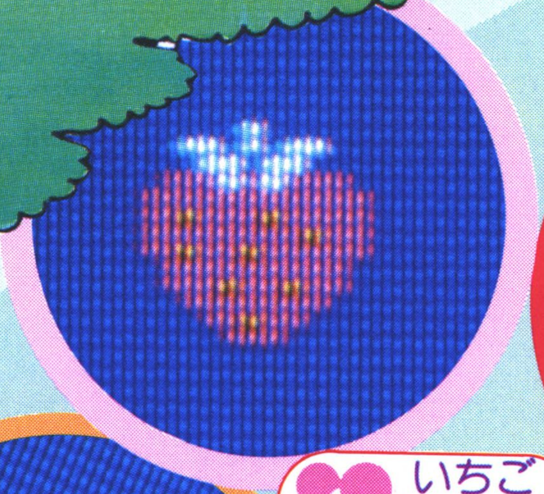
フルーツを8コつづけて撃つと（ちょうちょを撃てば7コでOK）どんどん変身していくのだ。最後の中本さん（プーヤンのプログラマーだ）を出すには、56コもつづけて撃たなければならないから大変。キミは中本さんを見られるかな……。

POOYAN

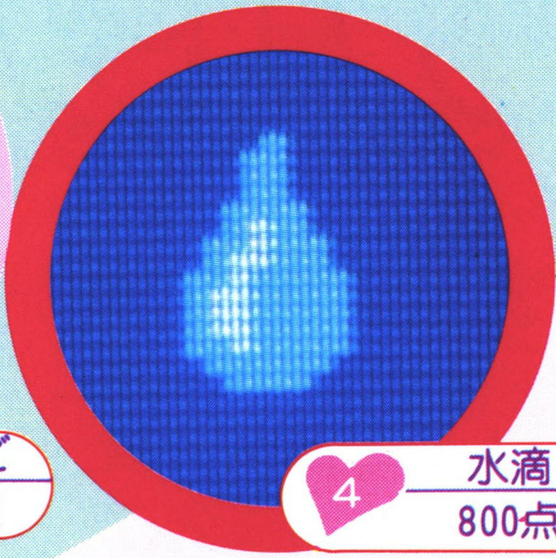
♥かくれボーナスキャラ大公開(だいこうかい)♥

オオカミが落(お)としてくるフル

いろいろな



1 いちご 100点



4 水滴 800点

2 りんご 200点

5 パイナップル 1000点

3 みかん 400点

スクープ!!

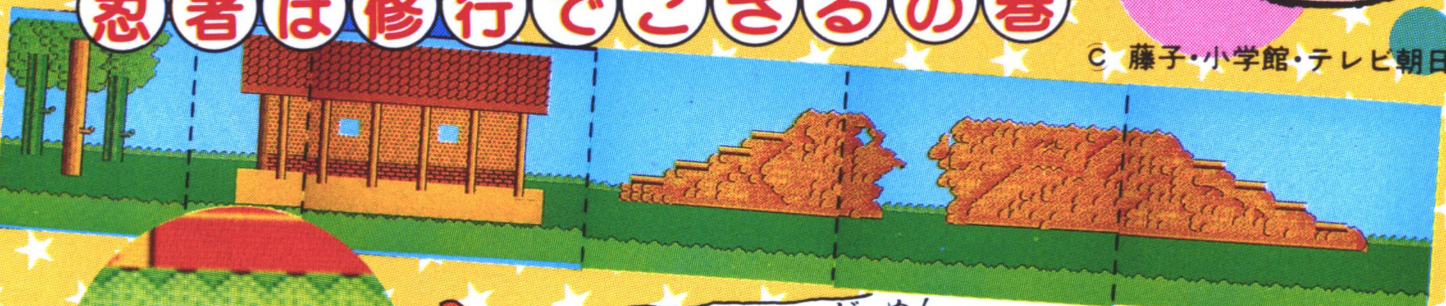
大公開

ハドソンからキミたちに贈る超㊙のプレゼント！いまハドソンでは、いままで見たこともないようなスゴーイゲームを3本も製作中なんだ。どんなソフトなのか、こっそりキミだけに見せてあげよう！　でも、まだ作っている途中だから実際の画面やゲームの内容は、少し変わるかもしれないから注意してね。

忍者ハットリくん

忍者は修行でござるの巻

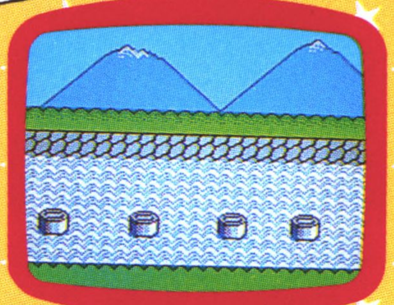
© 藤子・小学館・テレビ朝日



1エリア8画面の横スクロールでござる

ハットリくんの修行の道のりは長い。1エリア8画面で16エリアもあるぞ

獅子丸の“いかり火の玉”の術はハットリくんを守る強い味方だ



川を渡るにはみずくもの術が必要

土蔵の中にも敵はひそんでいるぞ

弟シンゾウくんも“大声泣き”の術でハットリくんを助けてくれる

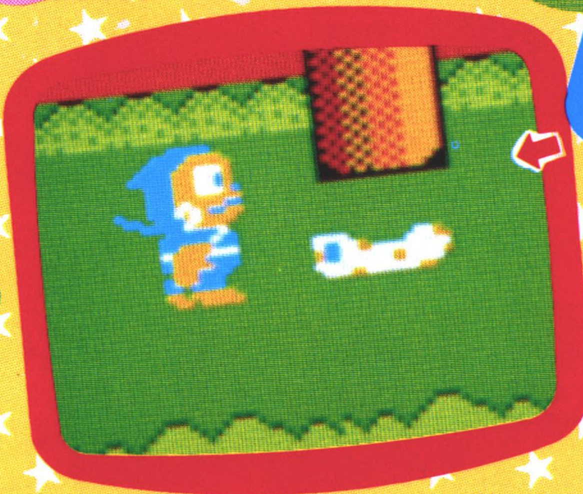
最新ソフト情報

ハドソン開発室を緊急

だれも知らない最新ソフト情報

キミだけに

メカ忍軍団をやっつけると、ドロ〜ンとチクワが出現



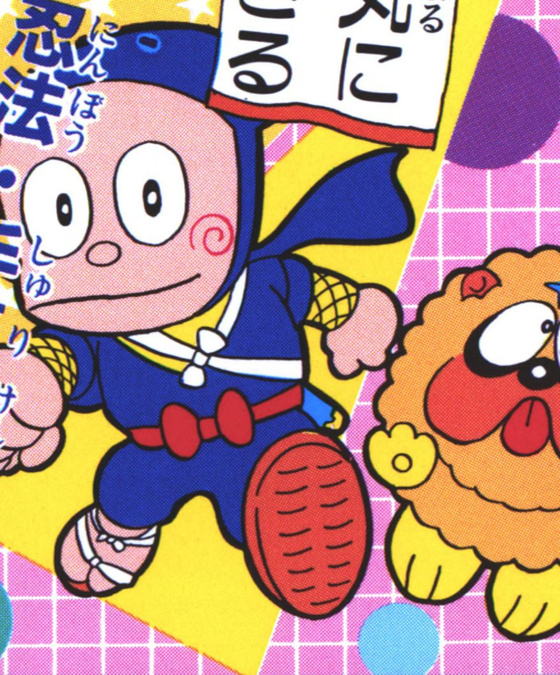
チクワを集めて獅子丸に巻物を取らせるでござる

チクワを何コか集めると獅子丸が巻物のありかをかぎつけて教えてくれるぞ。さぁ、どんどん巻物を集めて忍法を使おう！

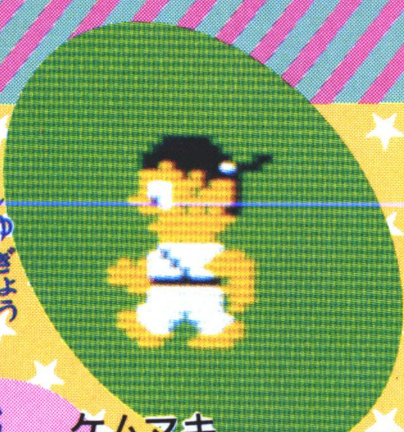
巻物を取ると忍法が使えるぞ

忍法・手裏剣みだれ打ち!!

巻物を取ると書かれた忍法がいつでも必要なときに使えるようになる。忍法はナント、10種類以上もあるんだ



修行のジャマをする クセモノをやっつけろ！


ケムマキ
甲賀忍者の親分だ。チクワや巻物を奪おうとする

影千代
ケムマキについてくる忍者ネコ

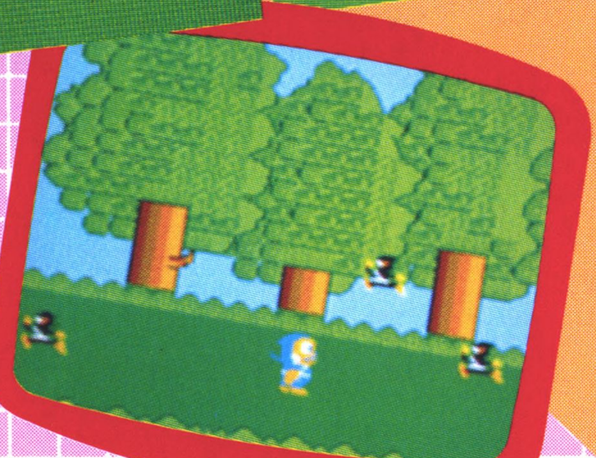
白猫斎
影千代のボス。手裏剣では倒せない

メカ忍軍団
いろんな攻撃をしかけてくる。やられるとチクワなどになる

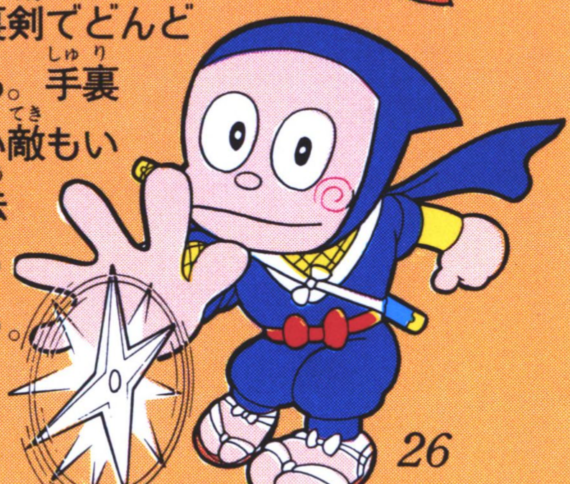
甲賀忍者
とんだりはねたり、ハットリくんのじゃまをする

手ごわい敵がズラリでござる

甲賀忍者は地中からも出現

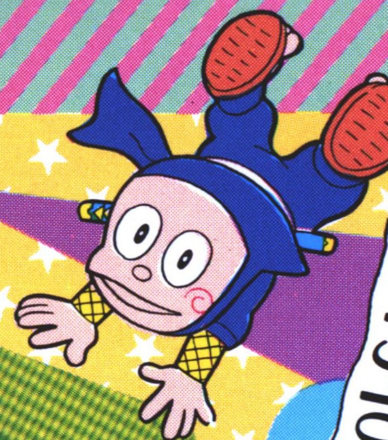


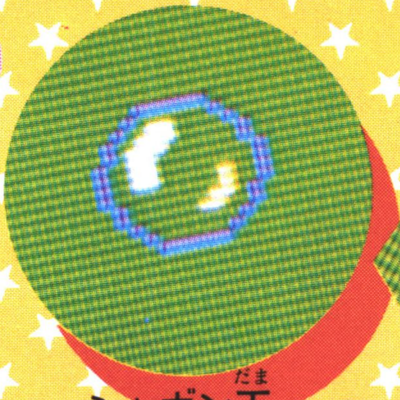
次から次へとおそってくる敵を手裏剣でどんどんやっつけろ。手裏剣が通じない敵もいるから、忍法を駆使してうまくかわそう。



最新ソフト情報

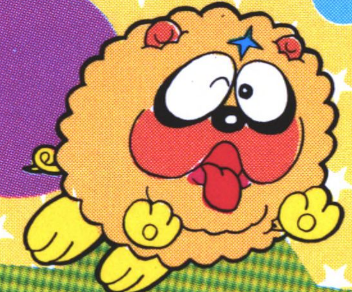
敵は空中にもたくさんいるのでござる





シャボン玉

ロボ鳥



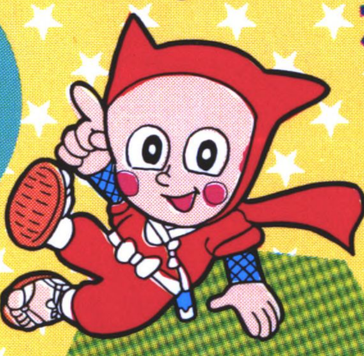
それぞれが複雑な飛び方をするから、十分注意しながら得点を増やそう

怪物飛行機

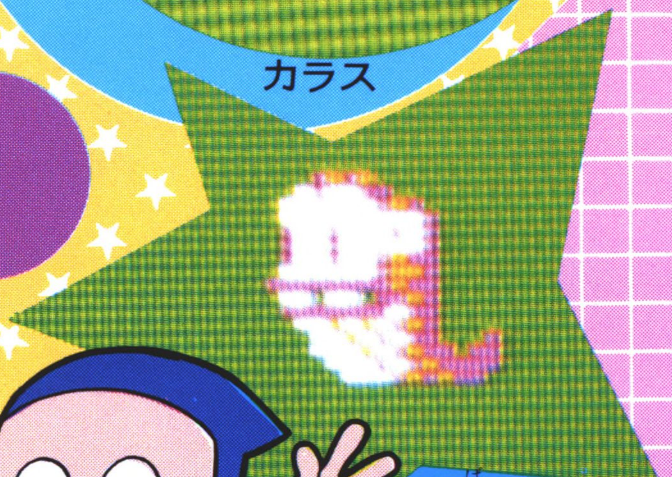
UFO

カラス

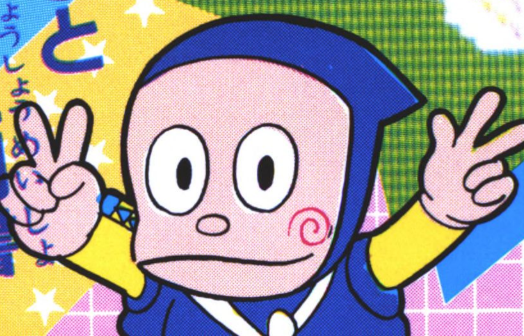
1面をクリアするとトゲジローが「終了証明書」を持ってくるぞ



トゲジロー

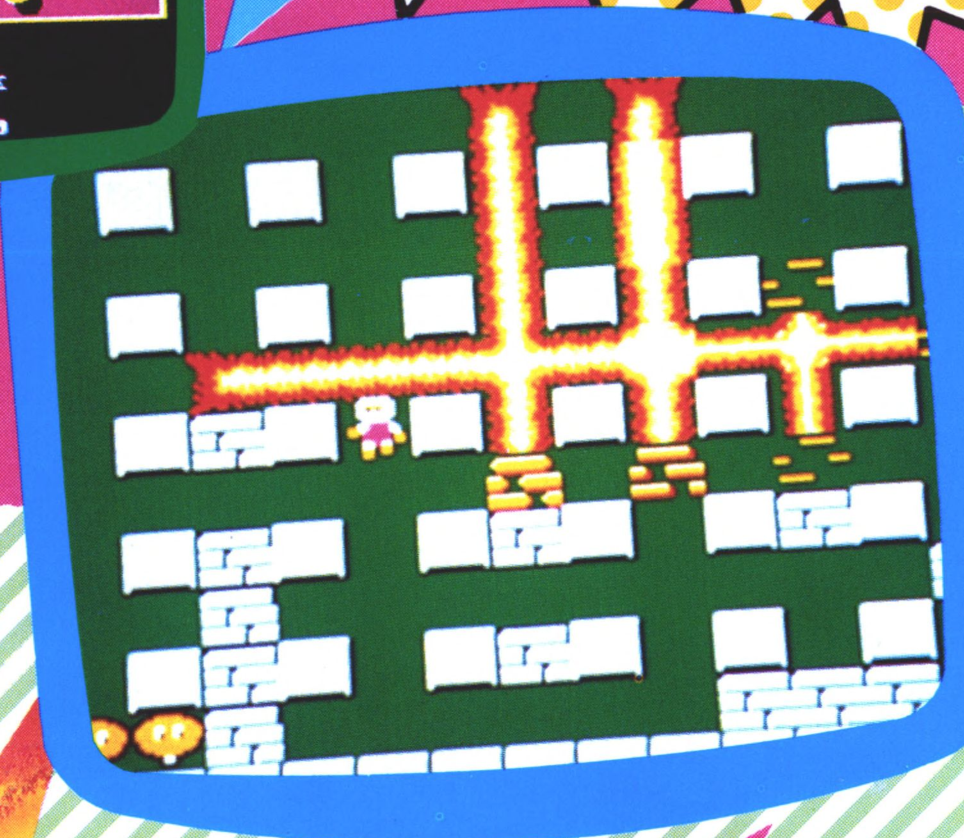


お化け



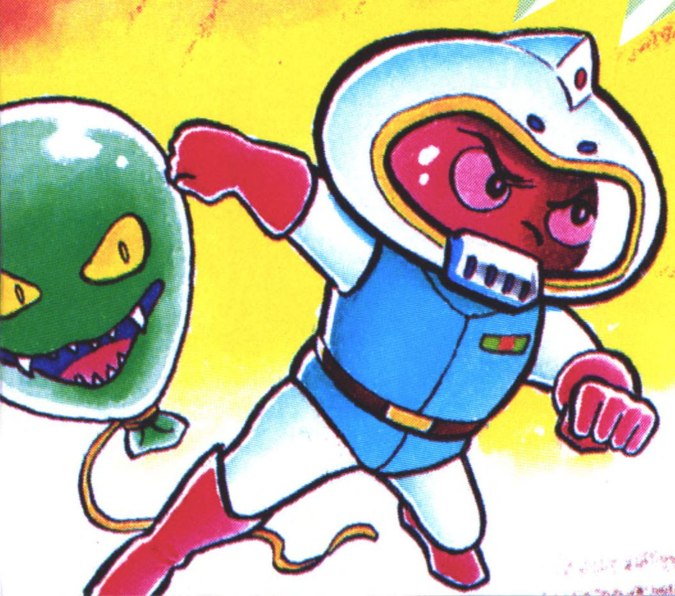
ボンバーマン
BOMBER MAN

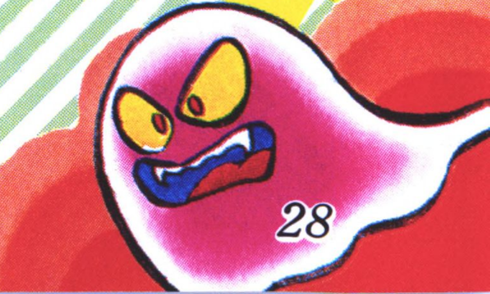
©MOMO



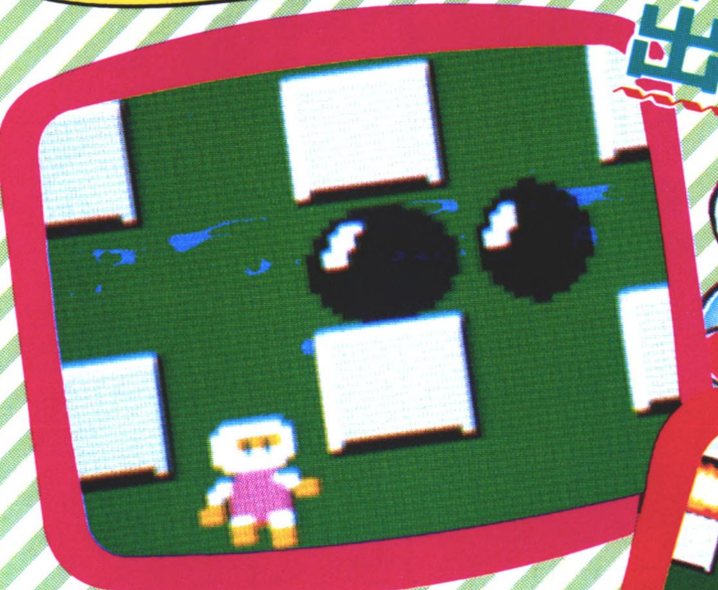
あっちこっちに爆弾をしかけ、どんどんこわしていくスゴイゲームだ。

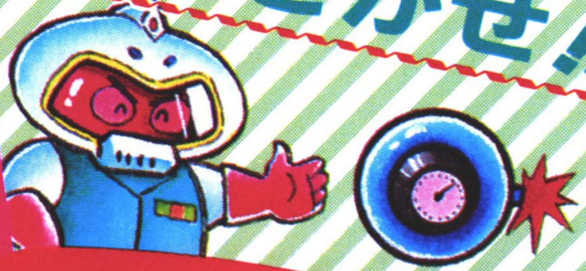
★爆弾でブロックを破壊すると、なかからいろいろなパネルが出てくる。これを集めてパワーアップしながら、出口をみつけ、50面まで進んでいくゲームだ。

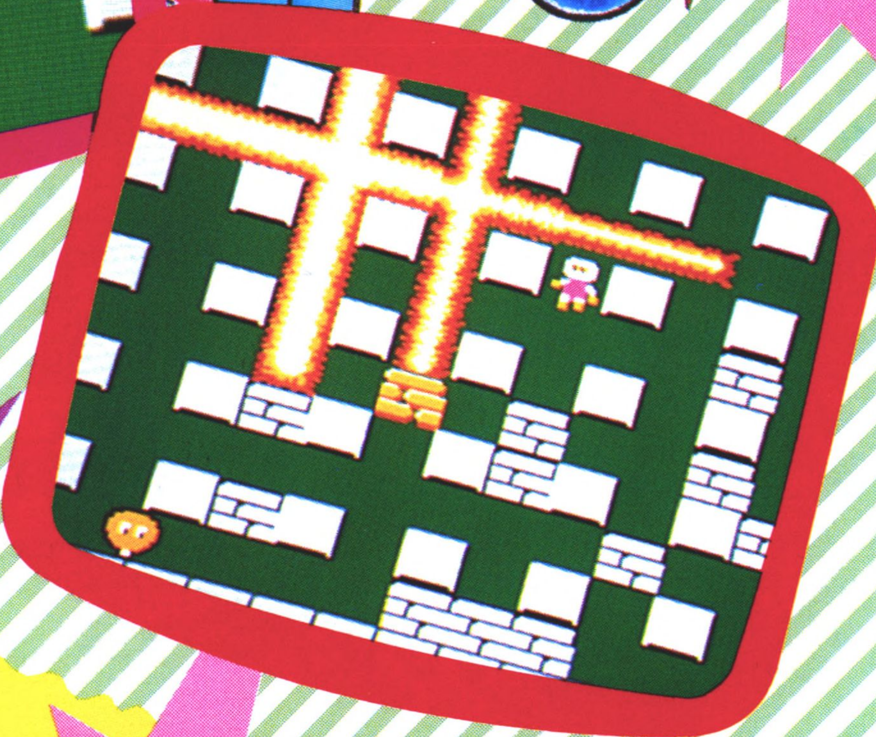




爆弾をしかけて出口をさがせ!!



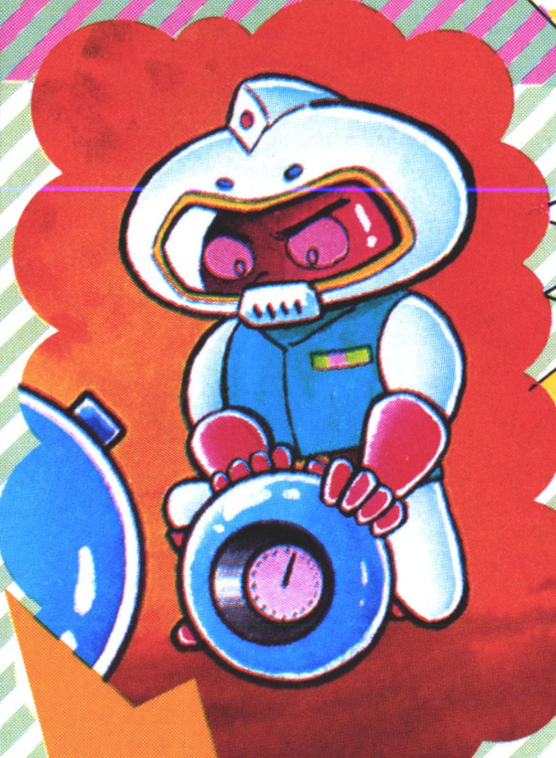




★爆弾で敵をやっつけることもできるが、このゲームの目的は出口をさがして、どんどん先の面へ進むことなんだ。

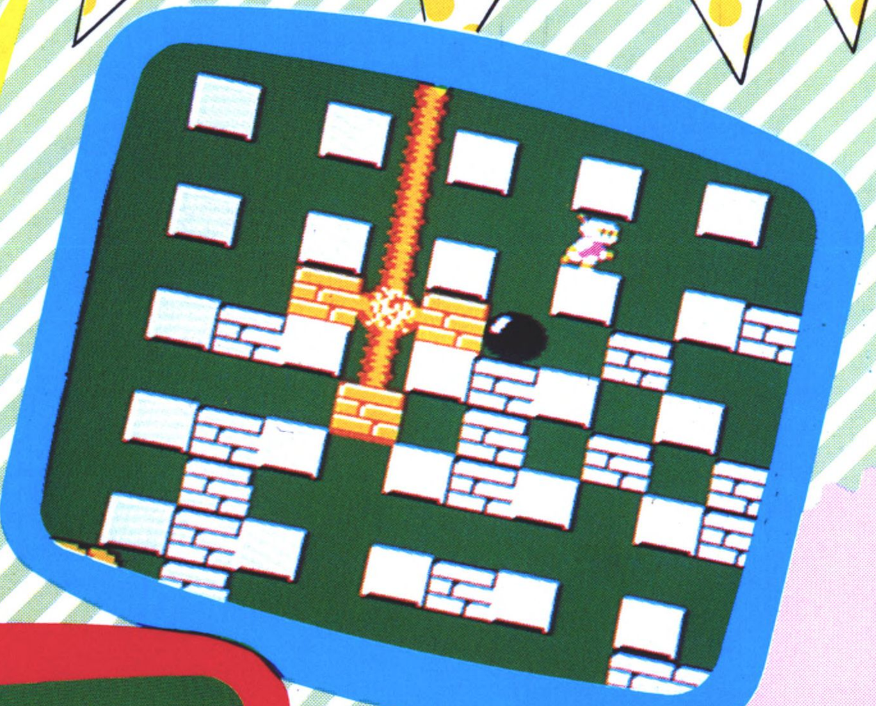
敵はこの風船だ

どこかでみたことあるな



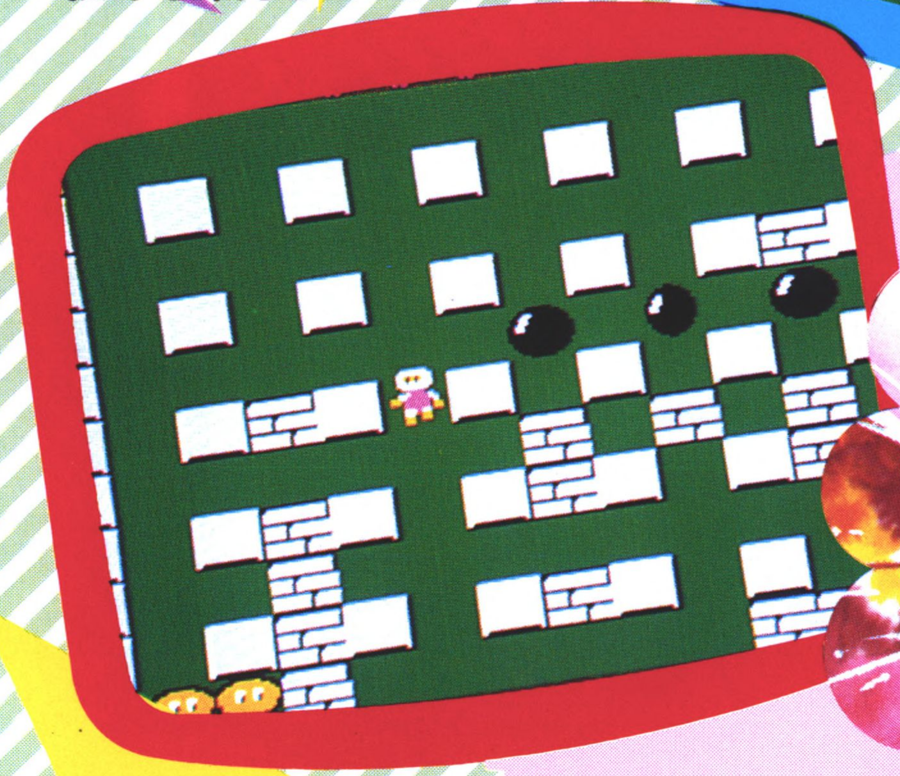
爆弾はいろいろな使い方ができるぞ！

ボンバーマンはつぎつぎに爆弾をしかけられる。爆弾はしかけ方によって、いろいろ効果があるぞ。



★爆弾の威力は初めは1ブロックずつ。ただしコンクリートはこわせない。

★いくつかの爆弾を一度にしかけると、誘発して強力な爆発を起こすぞ。

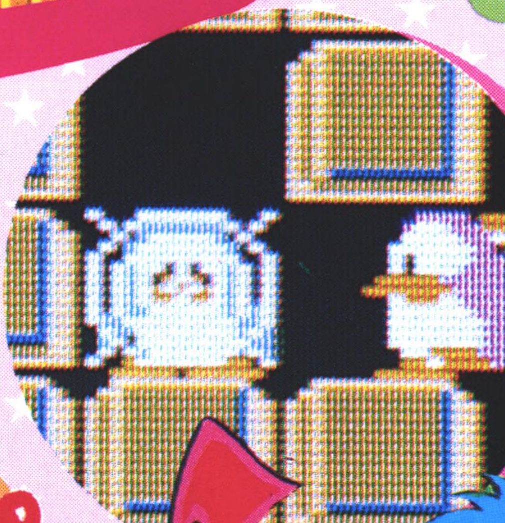


最新ソフト情報

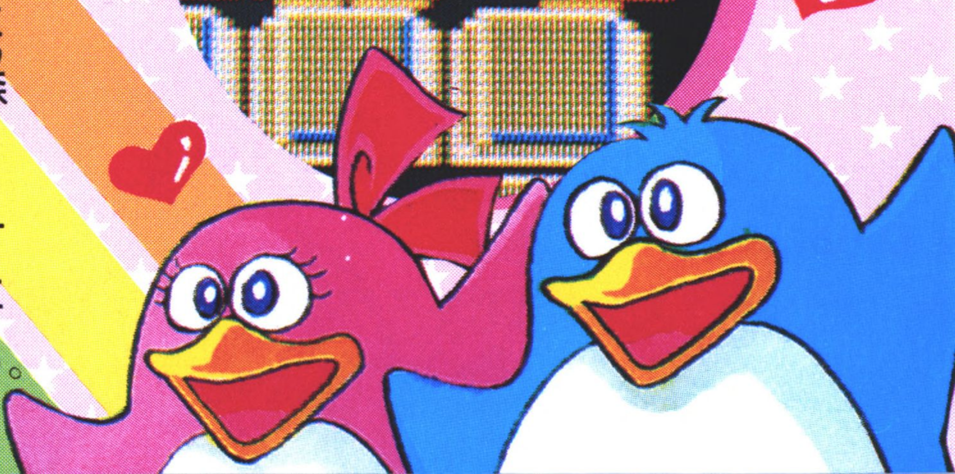
バイナリィランド

©MOMO

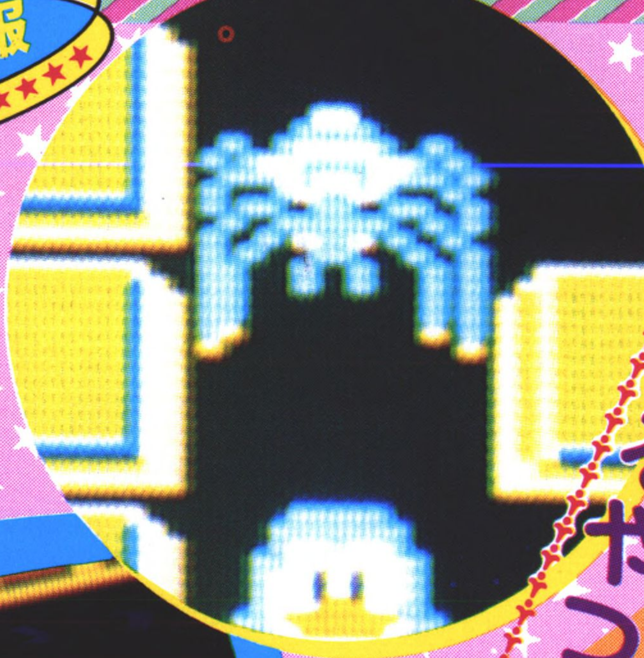
左右対称に動く不思議な世界



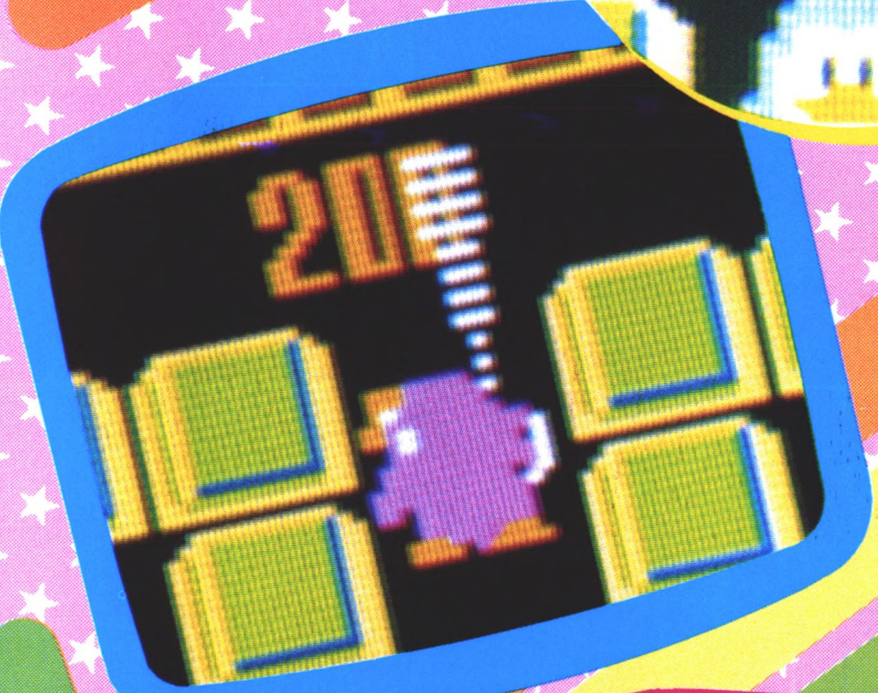
★ペンギンのグリンとマロンが森のなかで道に迷ってしまった。グリンが右に動けばマロンは左に動く。そんな不思議な森だから、ややっこしい。2人をうまくコントロールして、無事にゴールにたどり着かせてあげよう。



★森のなかには、こわいクモがいるぞ。つかまったら大変！ スプレーでやっつけよう。



スプレーで クモをやっつけろ



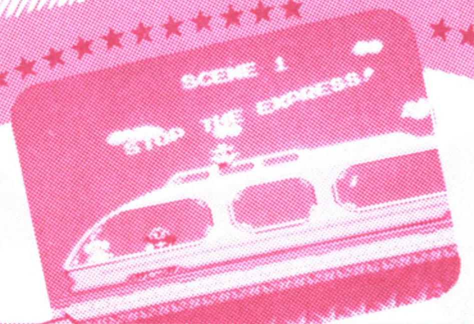
2人同時にゴールイン

★やっとゴールにたどりつけた2人。うれしそう！

ハドソンの任天堂ファミリーコンピュータ™・シリーズ

超マル秘ファミコンボックス

少年メディア③



もくじ

裏ワザ必勝テクニック

カラー口絵

チャレンジャー……2

プーヤン………18

緊急スクープ！最新ソフト情報

●忍者ハットリくん……24

●ボンバーマン…………28

●バイナリィランド……31

ファミコン龍虎伝

ファミコン龍虎伝……68

高橋名人VS毛利名人運命の対決

最新ソフト極秘情報大公開

●ボンバーマン
・ストーリーマンガ……………34
・ワンポイント紹介……………40
・作者プロフィール……………44

●バイナリィランド
・ストーリーマンガ……………46
・ワンポイント紹介……………50
・作者プロフィール……………52

●忍者ハットリくん
・ワンポイント紹介……………54
・作者プロフィール……………66

名人対決！テクニック大公開☆

チャレンジャー…………128

プーヤン…………188

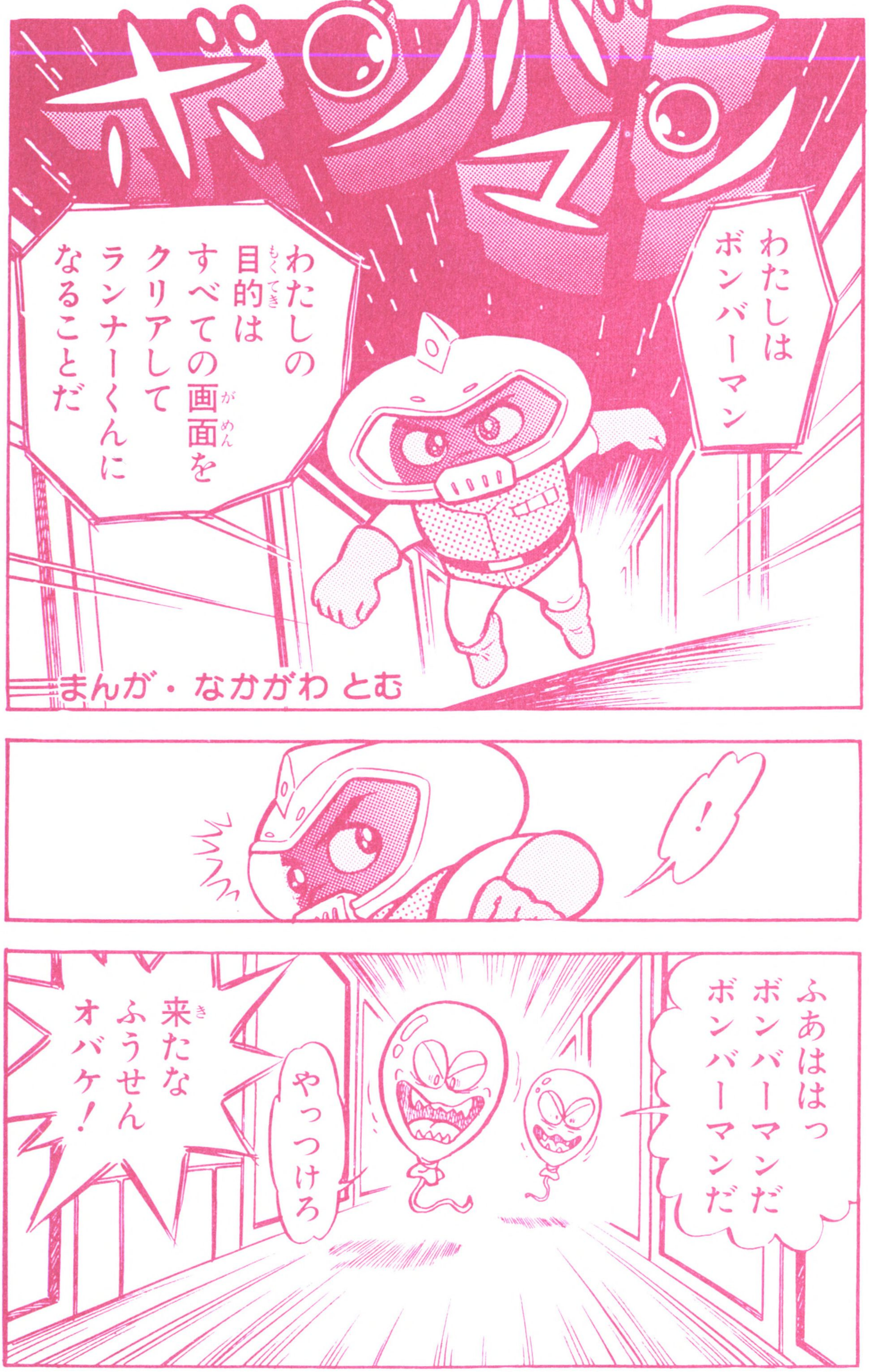
2大付録

必勝サウンド・テープの遊び方…………223

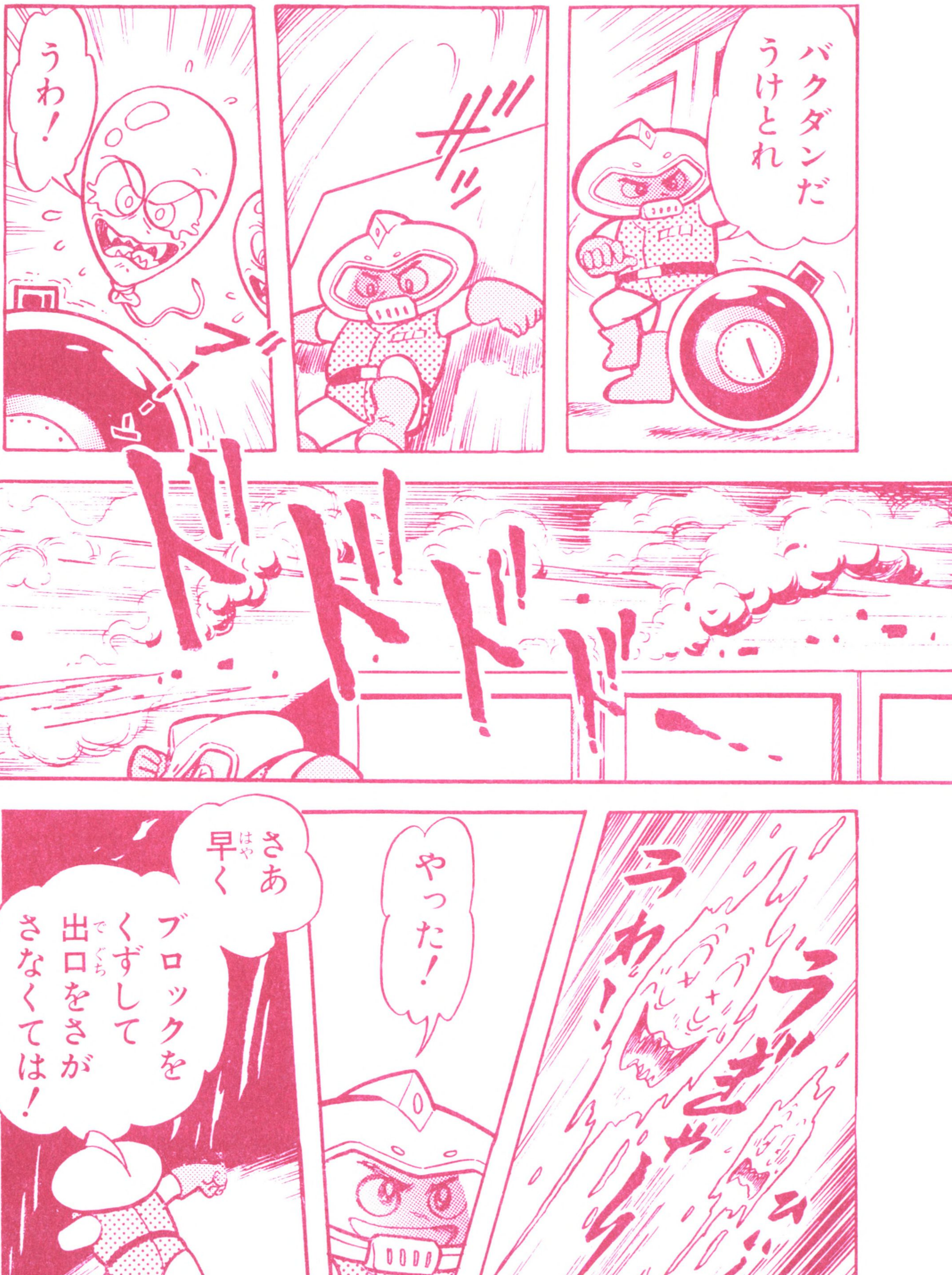
さいころプログラムの使い方…………224

日本一周キャラバンゲームの遊び方…………231

ハレー彗星大宇宙旅行ゲームの遊び方…………236



ボンバーマン
わたしはボンバーマン
わたしの目的はすべての画面をクリアしてランナーくんになることだ
まんが・なかがわ とむ
！
ふあははっ ボンバーマンだ ボンバーマンだ
やっつけろ
来たな ふうせんオバケ！


バクダンだ うけとれ
ザザッ
うわ!
うぎゃ〜
うわ!
やった!
さあ 早く ブロックを くずして 出口をさがさなくては!

キラ…
しめた パワーアップ パネルだ!
おお!
出口だぞ!!

うわ！
ボンバーマンをやっつけろ
ボンバーマンをやっつけろ
面をかさねるとぞくぞくと敵がふえてくるぞ
まいったなぁ
よし！
ここぞとばかりに
パワーアップパネル！
ふぁ〜っ全滅だ〜〜っ
どうだすごいだろう！

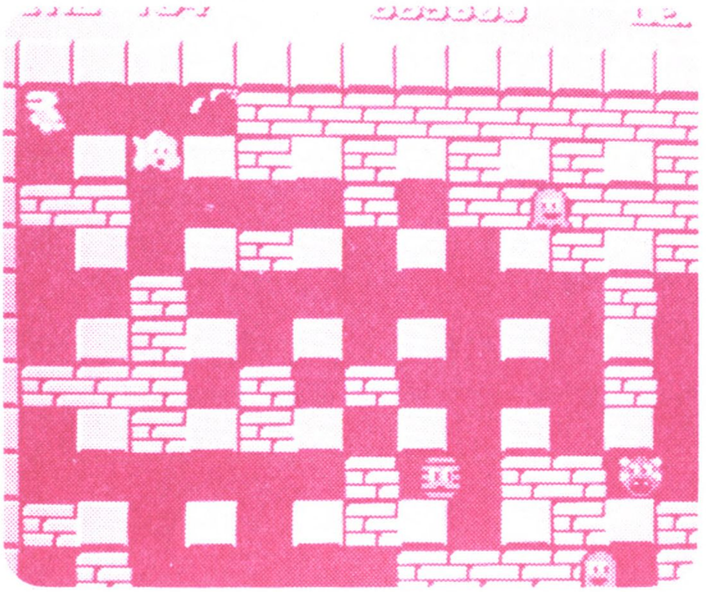
カベにかくれているパネルをとればこんなもんさっ
色々な要素のパネルがあるからうまく使ってくれ!
いつまでも好きにさせるか!
まて!
ビューー
わっ
急にはやくなった
ハア
ハア
ア‥
だめだ追いつかれる
パワーアップパネルでスピードアップだ!
ビューイーン
!
あれ

ポイ！
コロコロ
ばぼく
きゃっ
さあ次の面だ！
やっほーっ
イエイッ
つつおり
やられた
後は君たちの力をかしてくれ！
君たちの力をわたしは信じているぞ

BOMBER MAN
ボンバーマン

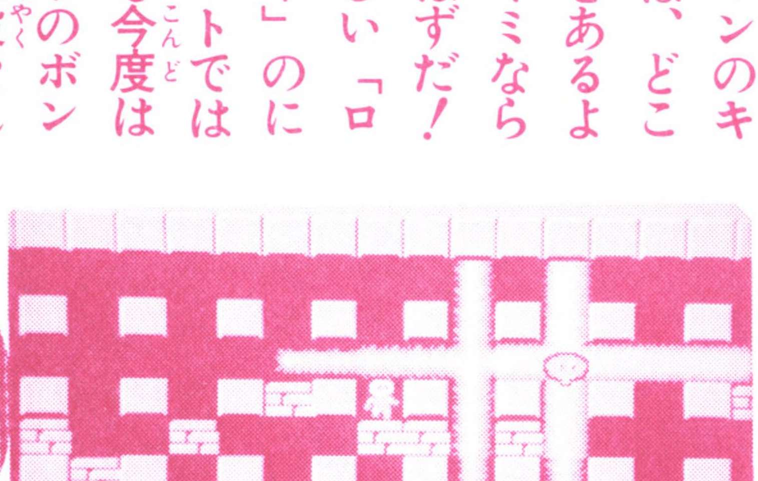
©MOMO

風船オバケをバクダンでどんどんやっつけて早く出口を見つけよう!!



ボンバーくんはロボット?

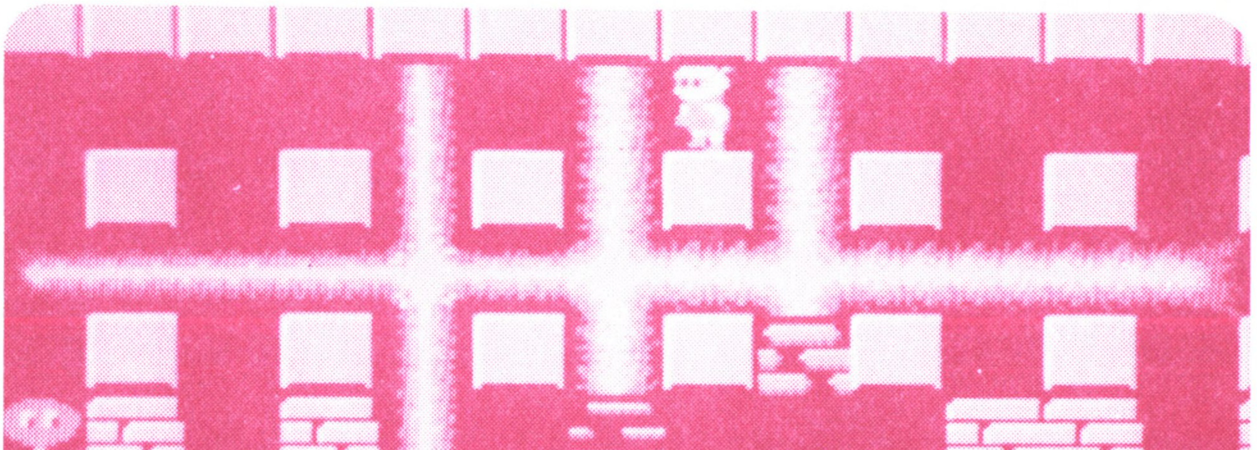
ボンバーマンのキャラクターは、どこかで見たことあるよね。そう、キミならすぐわかるはずだ! あのなつかしい「ロードランナー」のにっくきロボットではないか。でも今度はこのロボットのボンバーくんが主役なんだ。50面の迷路をすべてクリアしたボンバーくんは、ナント、ランナーくんになれ

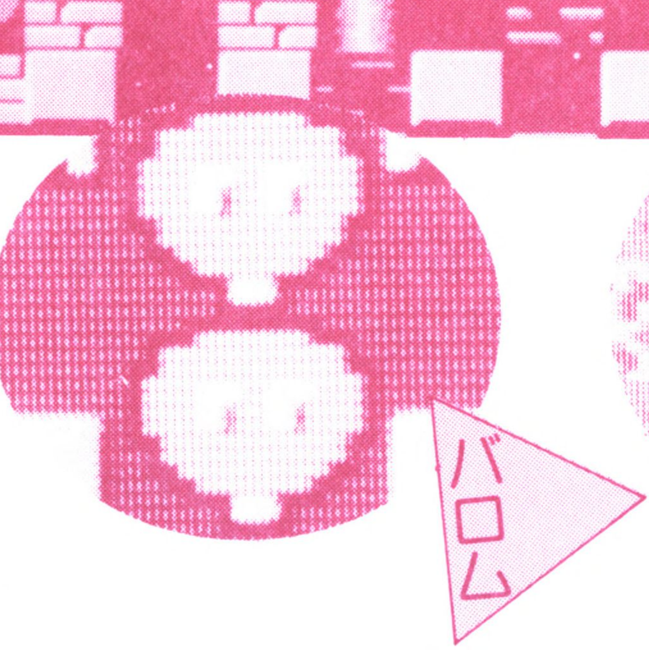


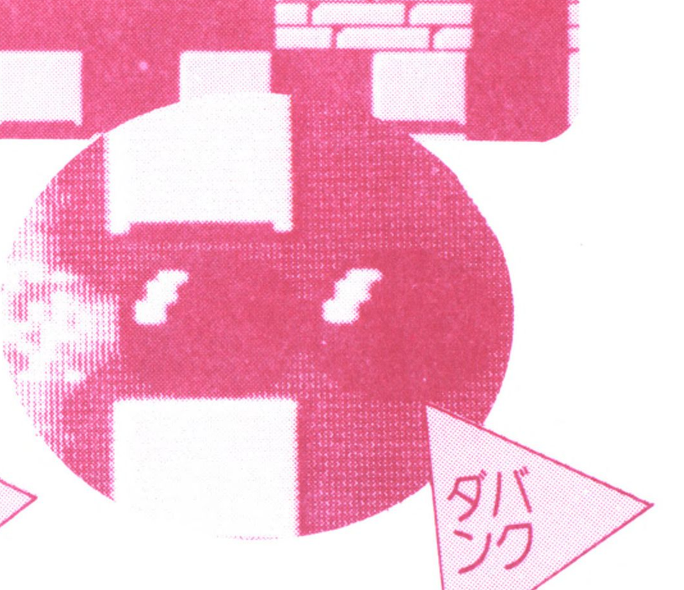
るんだ！　キミも早く変身したボンバーくんを見てやってくれ！

風船オバケはしつこいぞ

迷路のあちこちには、風船オバケのバロムが出没している。ボンバーマンの武器はバクダンだ。バクダンをうまく置いて、風船オバケをどんどんやっつけろ。1コのバクダンで上下左右1ブロックを破壊することができるんだ。パネルを出して2コ、3コと効率よく置けば、誘発させてもっと広い範囲を爆破することもできるし、爆発のほのおを遠くまでとどかせることもできるよ。だけどバクダンは置いてから一定の時間内に爆発するから、うまく逃げるか、コンクリートのかげにかくれるかしないと自分がやられちゃうんだ。この手際のすばやさが腕の見せどころだね！

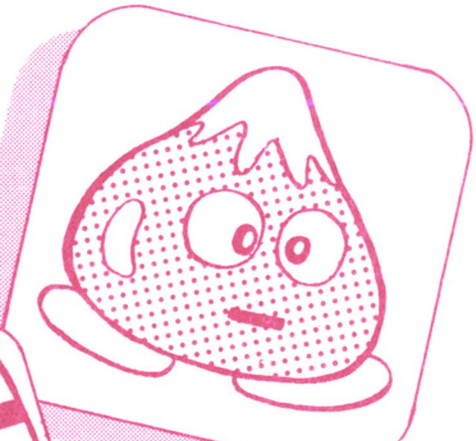




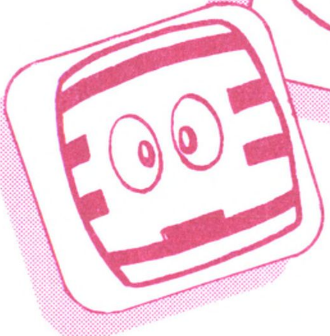


敵はまだ出てくるぞ

ボンバーマンの敵はバロムだけじゃない。もっと強力なのがたくさんいるぞ。たとえば、玉ねぎのオニール、たるのお化けダル、ボールのミンボー、アメーバーのコンドリア、トラのパース、お化けのオバピー、そしてコインのかっこうをしたポンタン。7種類もいるんだ。追っかけてくるスピードが速いのは、なんといってもトラのパース。そして、一番めんどうなのがタイムアップしたときに出てきちゃうポンタン。すごいスピードでちょっとかわすのが困難。また、オバピーやコンドリアはブロックをすり抜けて攻めてくるんだ。そのほかスゴーイ高得点のかくれキャラもいっぱいだよ。

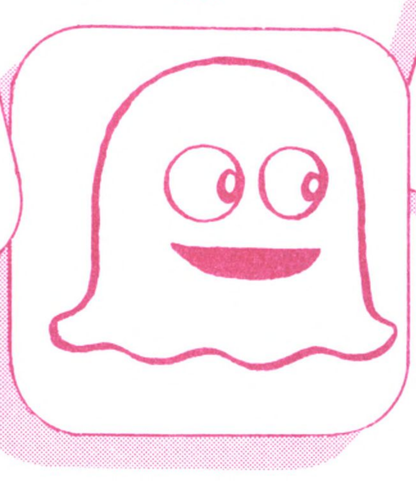


▼ダル
400点



▲オニール
200点

▲パース
4000点



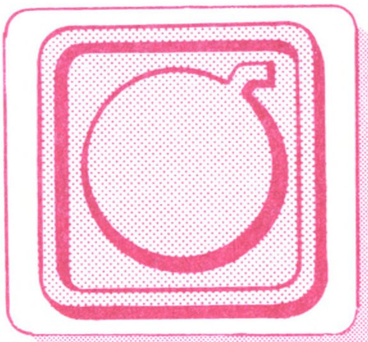
▼オバピー
2000点

▲コンドリア
1000点

ボンバーくんだって強くなれる

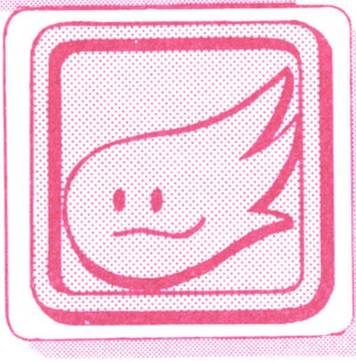
いくらすばしっこいボンバーくんだって、こう敵が多くちゃ、なかなか出口までたどり着けないよね。そこでたのみの綱は、パワーアップパネル。ブロックを爆破していくと中から、いろいろなパネルが出てくるんだ。たとえば、バクダンの威力を増大させるパワーアップパネルとか、ボンバーマンの動きをスピードアップしてくれるパネルとか……。このパネルさえとれれば、もうこわいものなしだよ。パワーアップパネルは、すぐに使わなくても、だんだん面があがっていくにつれて、持っていないと脱出できない、なんてこともあるから、必ず取って出口に向かおう。

2面、3面と敵も増えるし、迷路もむずかしくなって、なかなか脱出口も見つかりにくくなるよ。けど、そこはねばり強いボンバーくんのことだから、きっと立派なランナーくんに変身することができるだろう。



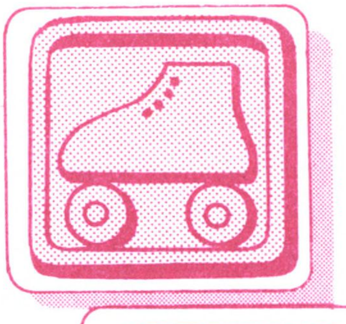
バクダン

1枚とるごとに1コふえる



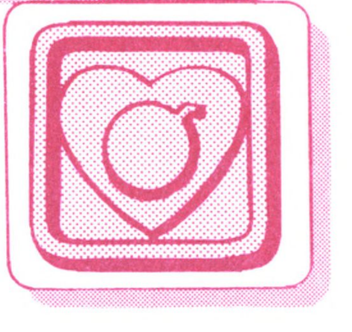
ほのお

爆破範囲が上下左右1ブロックずつ広がる



ローラースケート

ボンバーくんの動きがグーンと速くなる



リモコン爆弾

自分で爆発の時間がコントロールできる

ボンバーマンはこの人が作っている!!

中本伸一さん

●プロフィール

なかもと しんいち ハドソン開発室のリーダーで、ロードランナー、スターフォース、プーヤンなど、たくさんのヒットゲームを生みだしている。札幌出身の27才。

ボンバーマン開発㊙話

僕は操作の複雑なめんどうくさいゲームは大嫌い。だから、とにかくボンボン爆発させて、破壊のかぎりをつくす、スカッとするようなゲームを作りたかったんだ。ロードランナーのロボットが主人公っていうのも、じつは深い意味があるんだよ。ゲームのBGM（音楽）も専門の人にたのんで作ってもらったから、スゴイのになりそうだ。ドルアーガやスーパーマリオもふっ飛ばしちゃうようなゲームを作っちゃうから、期待してね。でも画面はちょっと変わるかもしれないよ。

中本さんてどんな人？

ハドソン一の力持ち。

自称美食家。でも、主食はセブンイレブンのお弁当。

自分の顔をプーヤンのかくれキャラにしてしまった。

不思議大好き人間。ピラミッドやナスカの地上絵の話をはじめると目が輝きだす。

大のラジコンマニア。札幌の実家にはサーキットもある。

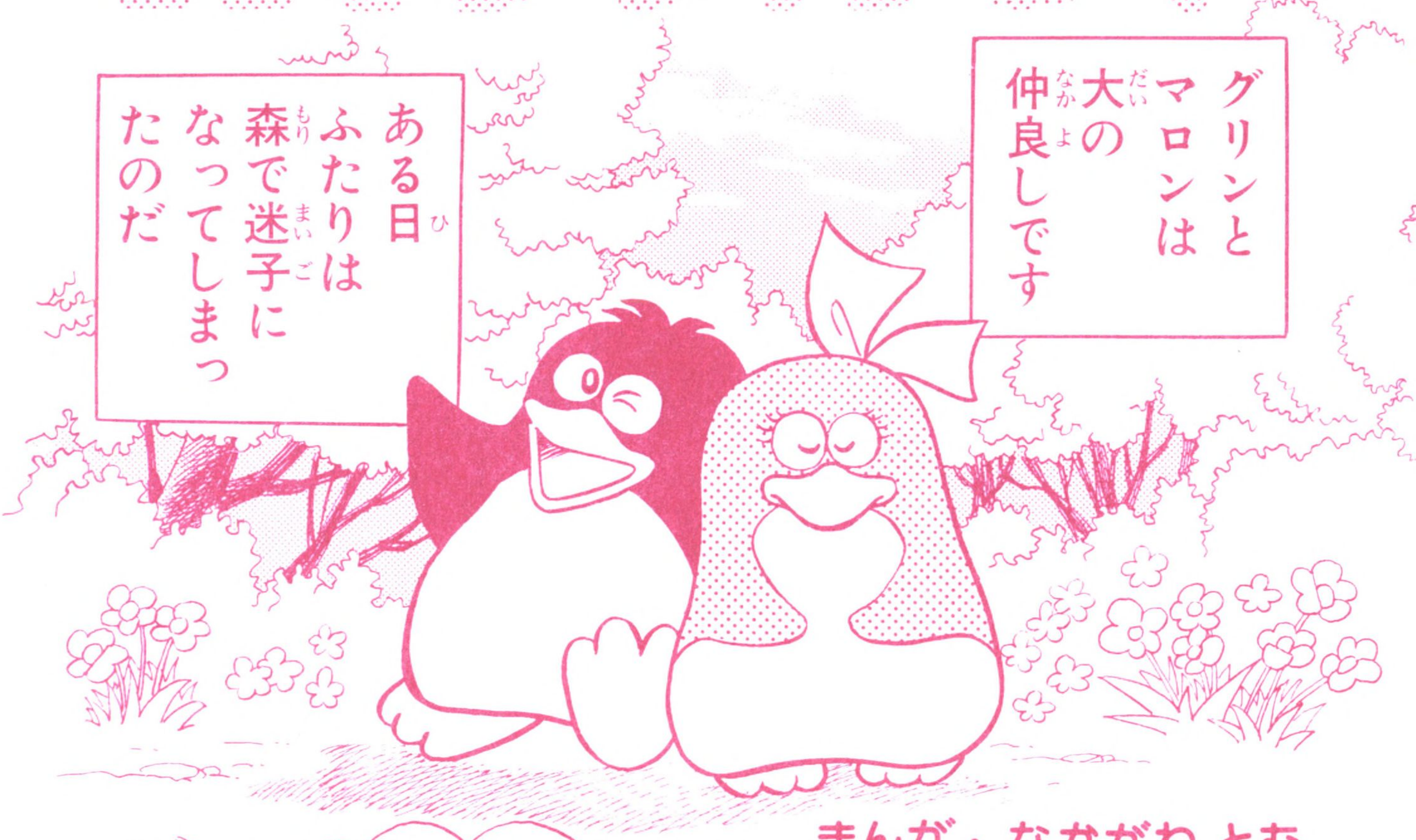
趣味は車とバイク。アコードエアロデッキとＦＺ750で山や海を走りまわっている。

性格はあきっぽい。でも、失敗してもクヨクヨしないで、何度でもチャレンジするしぶとさも持っている。

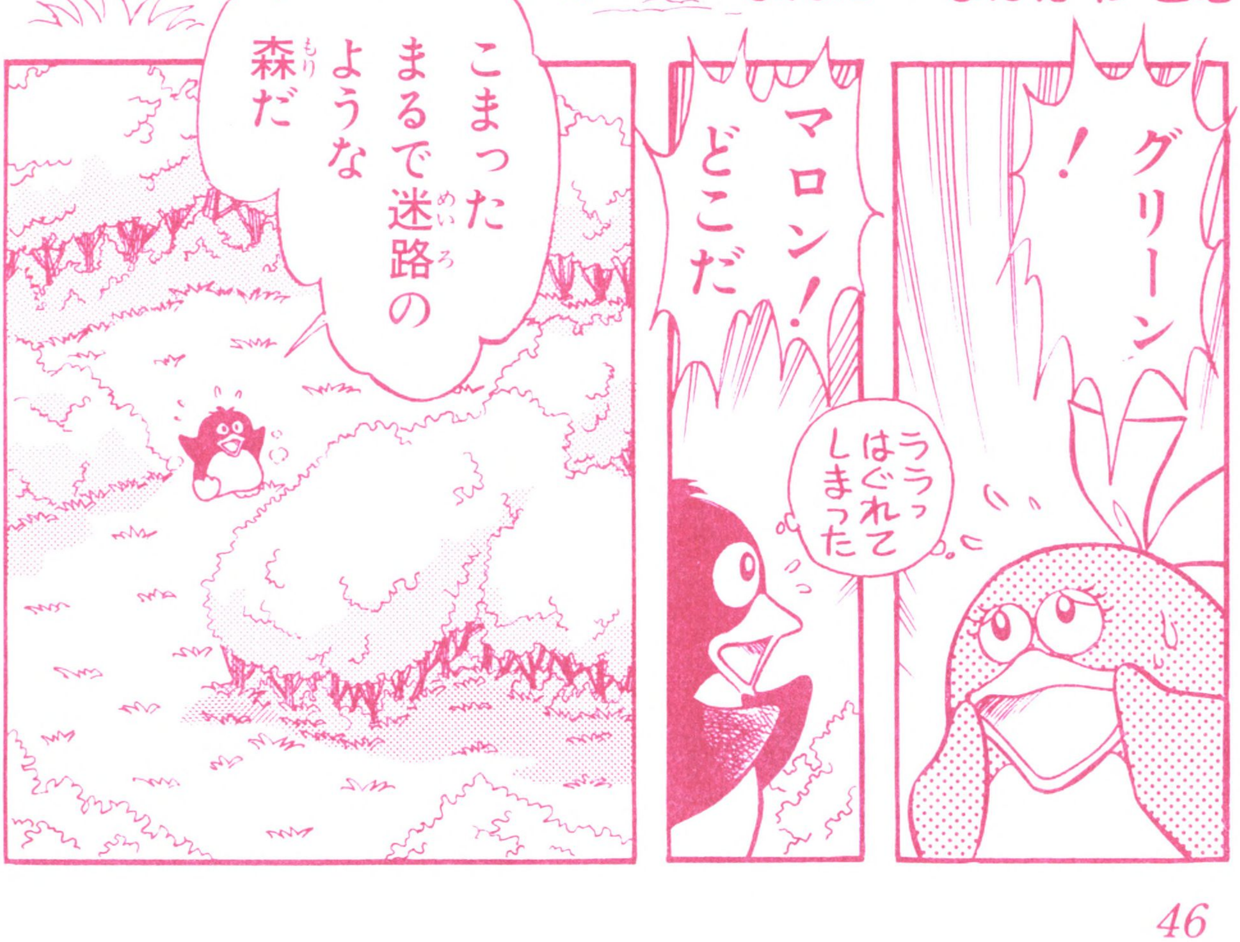
プログラマーを目指しているキミへ一言

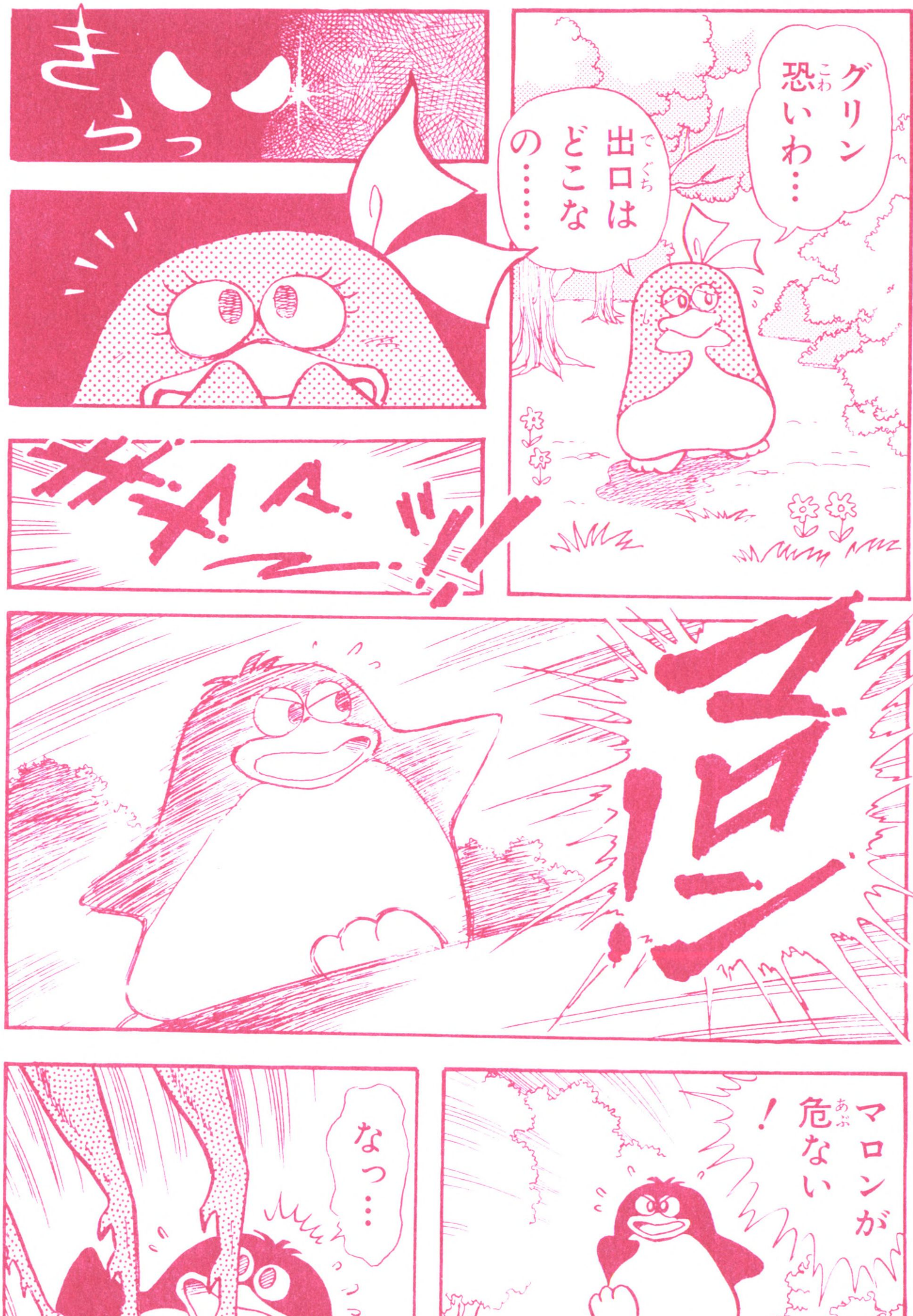
1人でゲームばかりしていてはいけない。みんなと遊んで、いろいろなことをやって、知識やアイデアをたくさん身につけておくことが大切だよ。

バイナリィランド

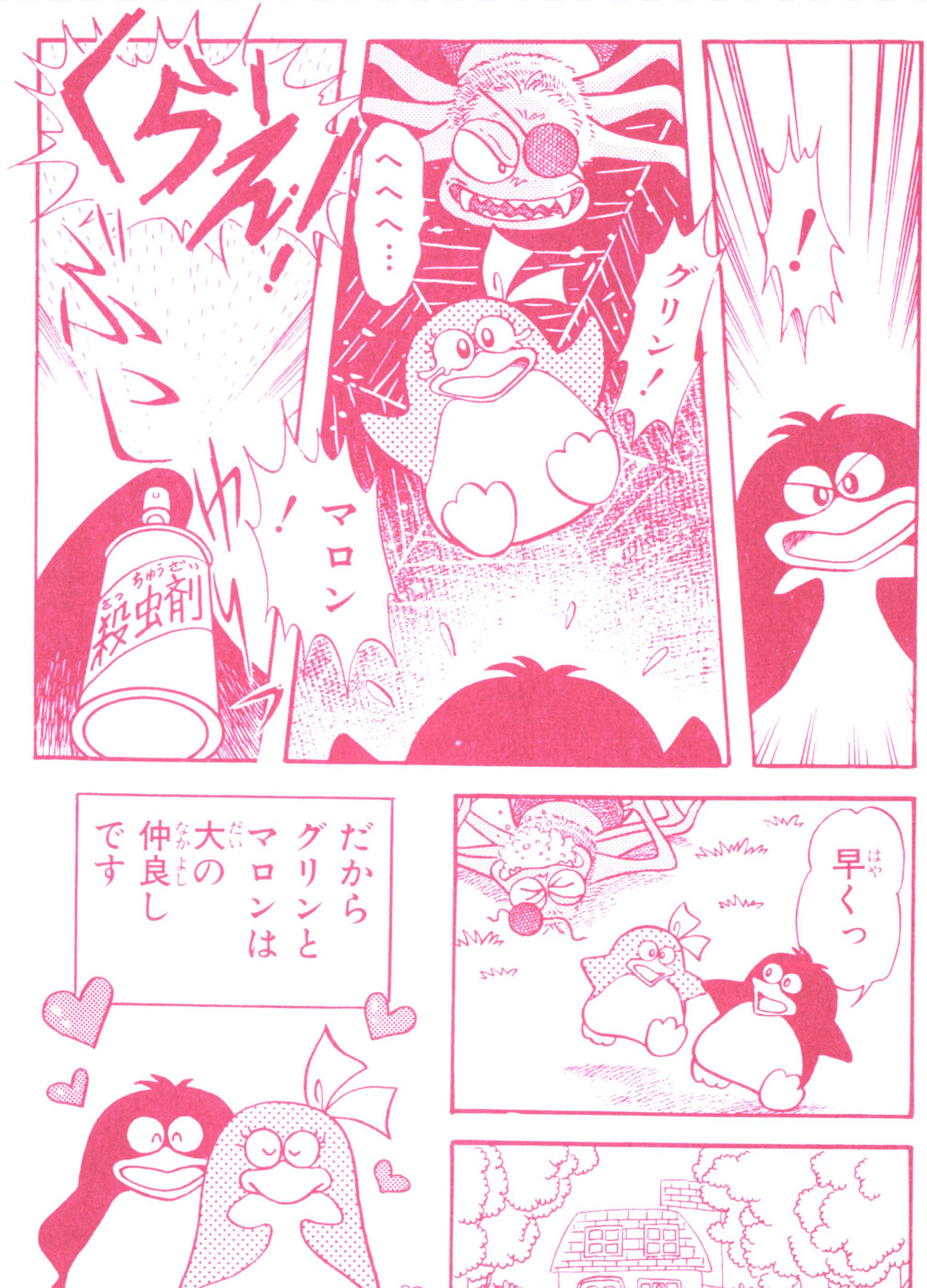


まんが・なかがわ とむ

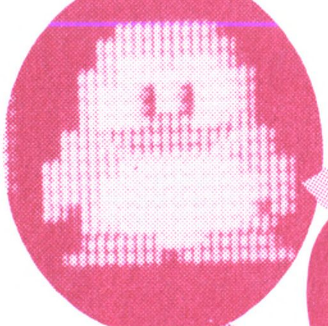


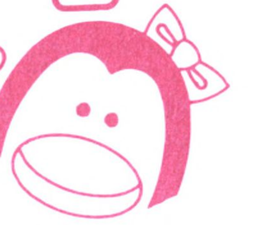

グリン
恐いわ…
出口はどこなの……
きらっ
ゴロン!
マロンが危ない!
なっ…

むむ……
ふふっ ここは通さん
殺・虫・剤
ぽて!
やられた〜〜っ
よくもぼくのお友だちを……
あっ! あそこか!!
このこの
どうだ


!
へへへ…
グリン！
マロン！
くらぁ！
殺虫剤
早くっ
だから
グリンと
マロンは
大の
仲良し
です

バイナリィランド





グリンとマロン

グリンとマロンは大の仲良し。左右対称に動く2人をいっしょにゴールインさせよう!!

左右対称に動くなんて……

右と左の頭脳をべつべつに使わないと、もうこんがらがっちゃうゲームだ。グリンを右に動かしたいと思うと、マロンまでが、ナント、左に動いてしまうという複雑さなのだ。

迷路にはクモの巣がたくさんはりめぐらされているし、クモもウジャウジャでてくるし、ゴールまで2人いっしょにたどり着くのはたいへんなんだ。そう、いっしょにゴールしないとクリアにならないというところが、むずかしいところなんだよね。

それにオジャマドリまで出てくるんだ。これに

さわると、またまたややこしいことがおきるよ。さわったとたんに、グリンとマロンの位置が入れかわっちゃうんだ。つまり、ワープするんだ。自分が操作しているのがどっちかわからなくなるね。これはもうパズルだ！

クモやクモの巣をやっつける武器はスプレーだけ

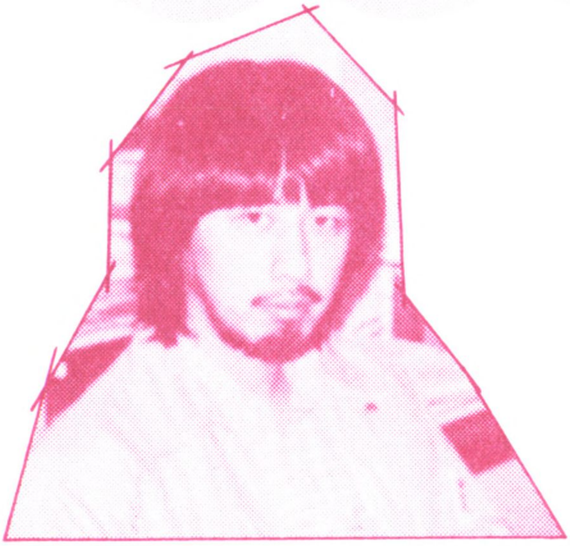
グリンもマロンも殺虫スプレーを持っているんだ。これをシューと吹きかけると、行く手をジャマしているクモの巣やクモもやっつけることができる。どちらか一方がクモの巣にひっかかってしまったら、サアたいへんだ！　クモのえじきになる前に助け出そう。一定時間がすぎると、クモの動きはグーンと速くなって、えものを食べようと走り寄ってくるぞ。99面もある長い迷路だけどがんばってみよう。

かくれキャラクターもいっぱい

クモやクモの巣をある条件でやっつけると、ボーナスキャラクターが出てくるぞ。クモの動きをよく見て、迷路を利用しながら取りにいこう。かくれキャラのクジラを取ると、不死身になれたりするよ。出し方を研究しよう。

バイナリィランドはこの人が作っている!!

菊田政昭さん



●プロフィール

きくた まさあき

札幌開発室名プログラマー。ナッツ&ミルク、バンゲリングベイ、チャレンジャーの作者でもある。名古屋出身で27才。

バイナリィランド開発㊙話

このゲームは、ハドソンからパソコン版で出ているものなんだ。それを僕がファミコン用に作り直しているんだけど、いちばん悩んだのがキャラクター。はじめは男の子と女の子だったんだけど、ちょっと変えてみたかったんだ。そしたら会社の女の子がペンギンにしようよ、というのでこれできまり。どうして森にペンギンがいるのか……そんなことを悩んでると眠れなくなっちゃうぞ。左右対称に動く不思議な世界をキミも体験してみてね。いろんな迷路を作っているから、画面が少し変わるかもしれないよ。

菊田さんてどんな人？

東京の会社に就職して、なぜかいまは札幌にいる。

性格はきちょうめん。ゲームのバックストーリーも完璧につくる主義。

子供の頃は時計を分解するのが好きだった。

ハドソンに入る前は、競馬場で使うコンピュータのソフトを作っていた。

道を歩いていると、新しいゲームのアイデアが突然浮かんでくるという、便利な頭の持ち主。

お気に入りの映画はスターウォーズとレイダース。チャレンジャーはこの2本の映画の影響を受けて作ったゲームだ。

趣味は映画を見ること。最近は忙しくて、ビデオでしか見られないのが残念。

プログラマーを目指しているキミへ一言

いろいろなものに興味を持って、チャレンジしてみることとかな。それから、ひととは違う発想ができること。もちろんゲームとコンピュータが好きなことは大切なことだよ。

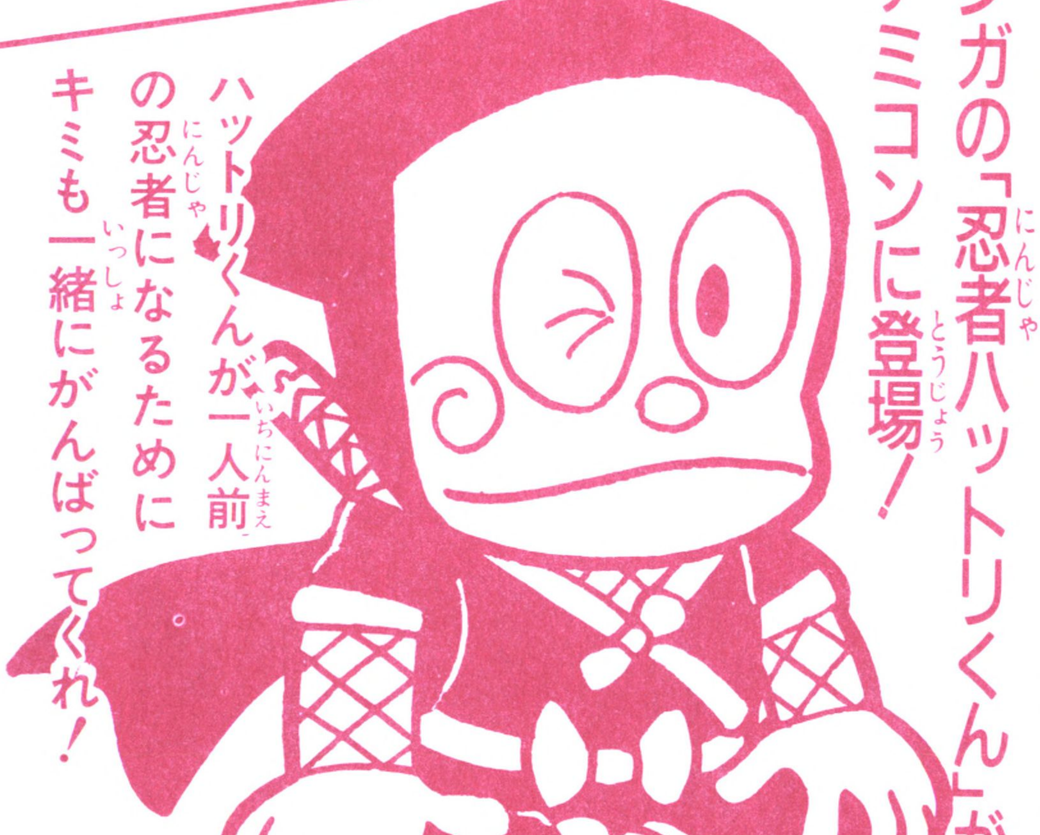
忍者ハットリくん

© 藤子・小学館・テレビ朝日

「忍者は修行でござるの巻」

あの人気マンガの「忍者ハットリくん」がいよいよファミコンに登場！

気分はもうすっかりマンガ！
マンガ感覚で楽しめる
アクションゲーム!!



ハットリくんが一人前の忍者になるためにキミも一緒にがんばってくれ！

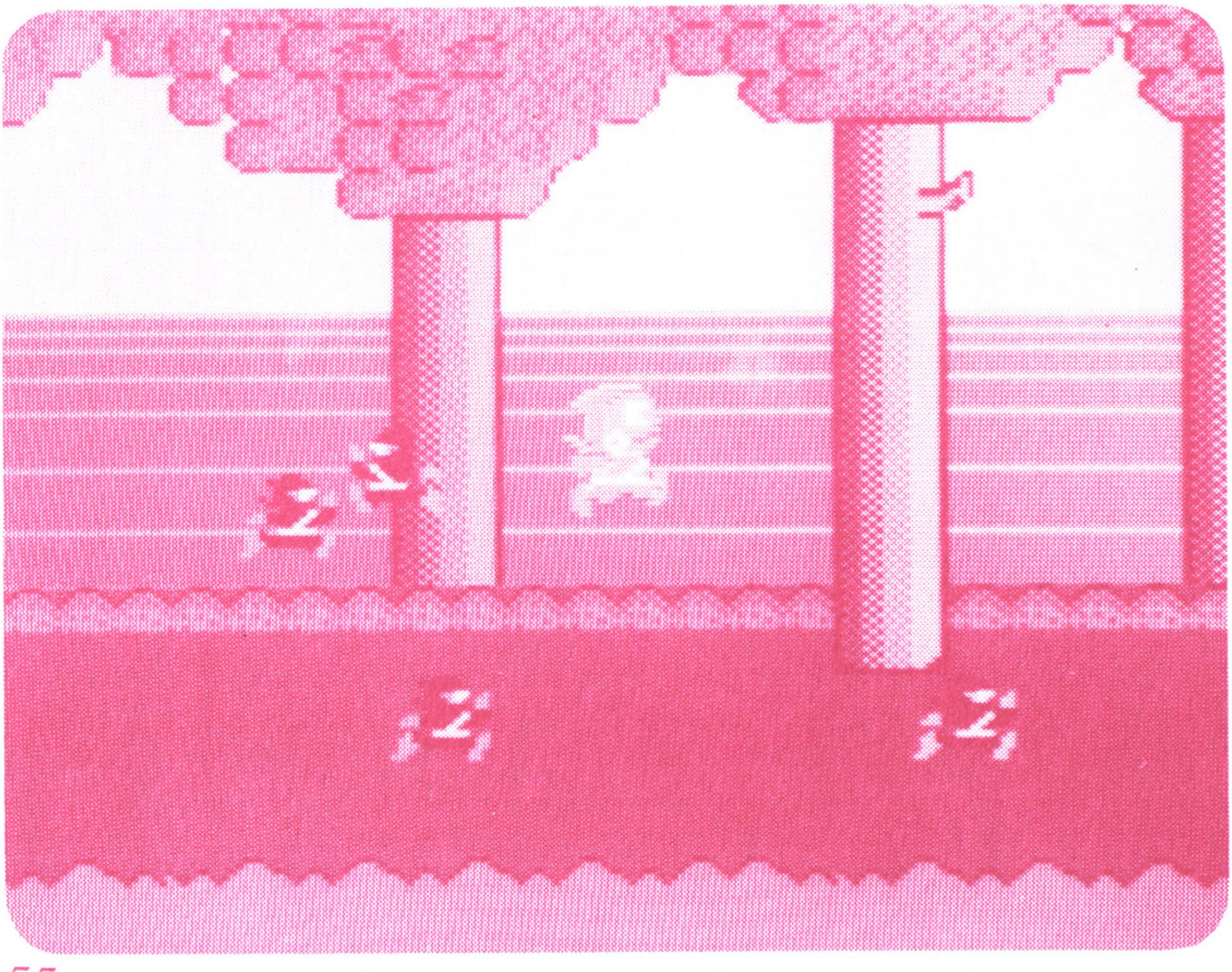
物語はこうして始まる……

伊賀忍者のハットリカンゾウこと、ハットリくんは修行の里で忍者の昇級試験を受けることになった。この試験に通ると、ハットリくんは一人前の忍者として認めてもらえるのだ。

けれど、このことを知った敵、ケムマキは、影千代をはじめメカ忍軍団や甲賀忍者を引きつれて、ハットリくんのジャマをしようとたくらんだ。

さて、はたしてハットリくんは、忍法の極意のかかれた巻物をうまく手に入れて、いろいろな忍法を使って、ケムマキたちをやっつけることができるだろうか？

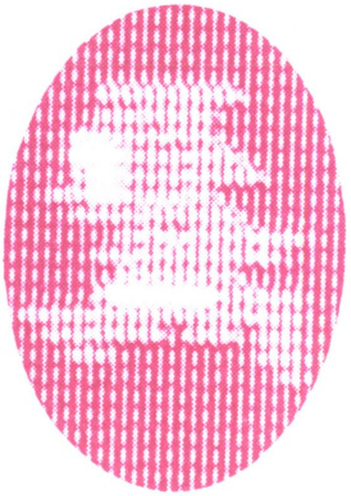
イザ、修行の旅に出発、出発！



登場する味方のキャラクター

●シンゾウくん

ハットリくんの弟。大声泣きのワザを持っていて兄ハットリくんを助けてくれる。



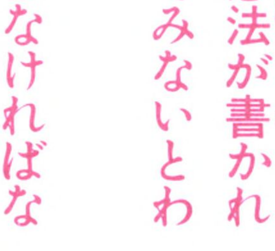
●獅子丸

チクワが大好物。チクワを何コか集めると、獅子丸はよろこんで巻物のありかを教えに走ってくれるんだ。また、ある巻物を取ると獅子丸は〝いかり火の玉〟という術が使える。ハットリくんの強力な味方になってくれるんだぞ。

●巻物

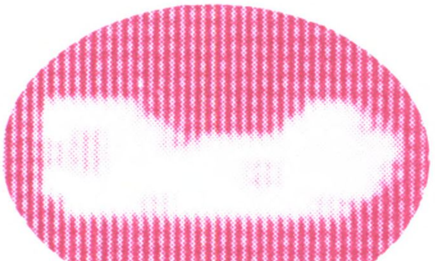
10種類以上もあるんだ。どの巻物にどんな忍法が書かれているか、取ってみないとわからない。

ただし、注意しなければならないのは、巻物の中には、敵の甲賀忍者の仕掛けたコワーイものもあるということ。これを取ってしまうと、ハットリくんの攻撃力がダウンしてしまうから、くれぐれも注意しよう。



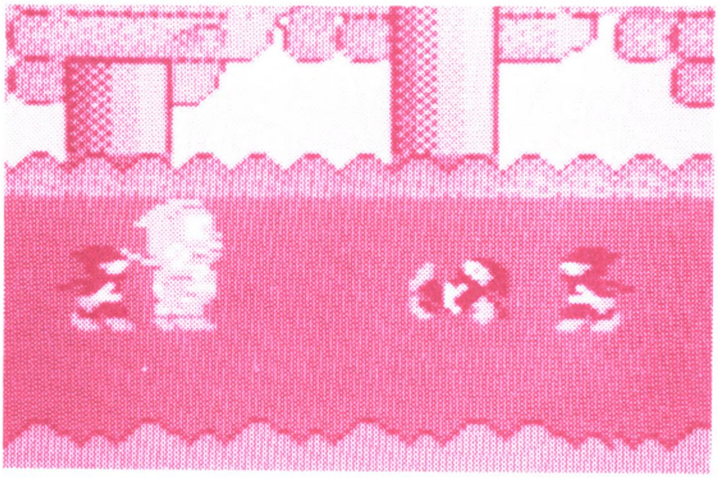
●チクワ

メカ忍軍団を手裏剣でやっつけると、出てくる。このチクワをたくさん集めなくては、獅子丸が巻物を見つけられないから、どんどん敵をやっつけていこう。



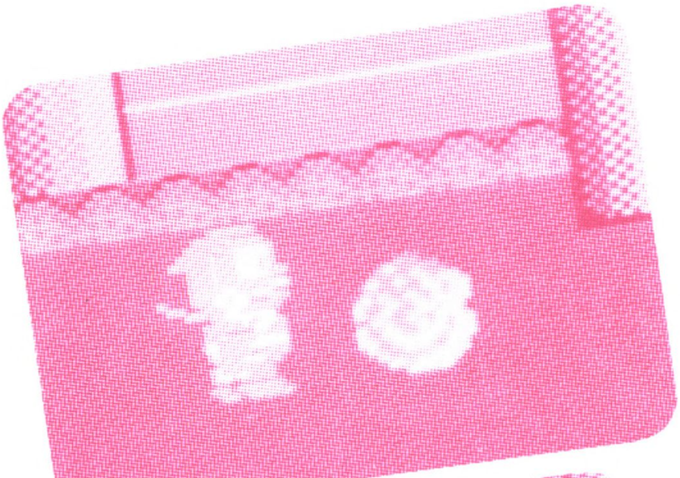
忍者ハットリくんの遊び方

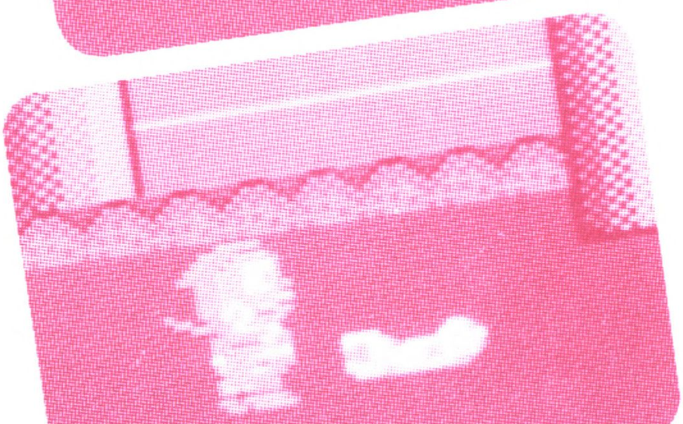
せっ者の武器は、手裏剣でござる。攻めてくる甲賀忍者やメカ忍軍団をジャンプしてかわしたり、手裏剣でどんどんやっつけるでござる。



敵の忍者にさわると、手裏剣が使えなくなったり、せっかく取った巻物を奪われてしまうなど、せっ者のパワーもガタおちになるのでござる。それに、敵は地上だけとはかぎらないのでござるよ。空中からは、ロボ鳥や怪物飛行機などという得体のしれないものが、次々と攻めてくるのでござる。

このあい間をぬって、メカ忍軍団をやっつけてチクワに替えねばならない。このチクワは獅子丸の大好物でござるによって、何本か食べさせると、巻物のありかを教えてくれるのでござる。この巻物がなくては、手ごわい敵は倒せぬのでござるよ。





★1エリアは8画面の横スクロールだ

画面の動き方は、ハットリくんの動きにあわせて、左右に移動するんだ。その長さは、なんと8画面分もあるんだよ。画面をどんどん進んでいくと、いろいろな敵が次から次へとハットリくんをおそってくる。戦いの場面も森の中とか雲の上とか変化に富んでいるから、その場に応じた忍法が、当然必要となるわけ。

コースは全部で16もあるから、総画面数は128画面にもなる。敵の種類も多いし、巻物を取って駆使できる忍法もたくさんあるから、この全コースをクリアするのは、かなりむずかしいよ。

敵をどんどんやっつけて得点すると、トゲジローが「終了証明書」を持って飛んでくる。これで1エリアがクリアできるんだ。これを16エリア分、つまり16枚集めると、まず「忍者第一段認定証」がもらえる。次に、ふたたびエリア1にもどるわけだけど、今度はだいぶ難易度が高くなるぞ。そして16エリアをクリアできれば「忍者第二段認定証」がもらえる。

さて、キミはハットリくんに何段の認定証まで取らせることができるかな？

がんばってハットリくんを一人前の忍者にしてやってほしい。

★コントローラー操作はすばやく的確に

●✚ボタン

ハットリくんの進行方向を決める。左右は左、右にそれぞれ押す。上方向を押すとジャンプすることができる。ジャンプして枝にとびついたり、雲に乗ったりすることができるよ。

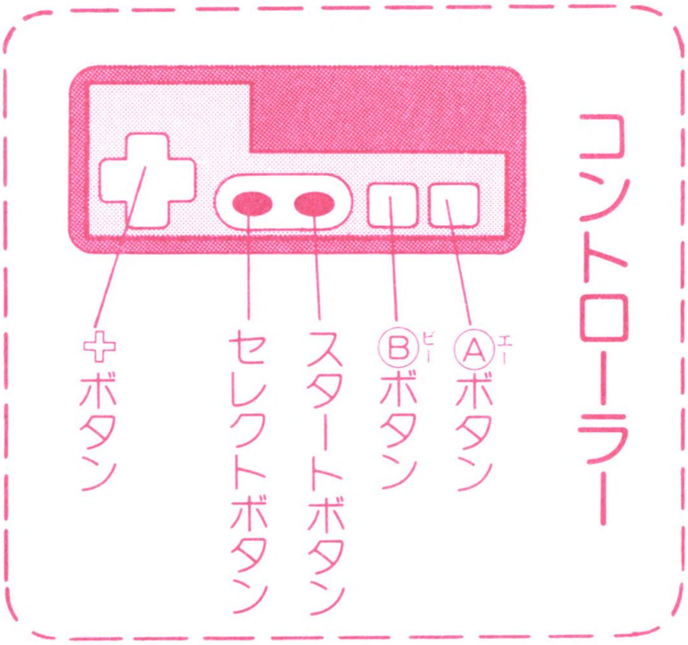
●Ⓑボタン

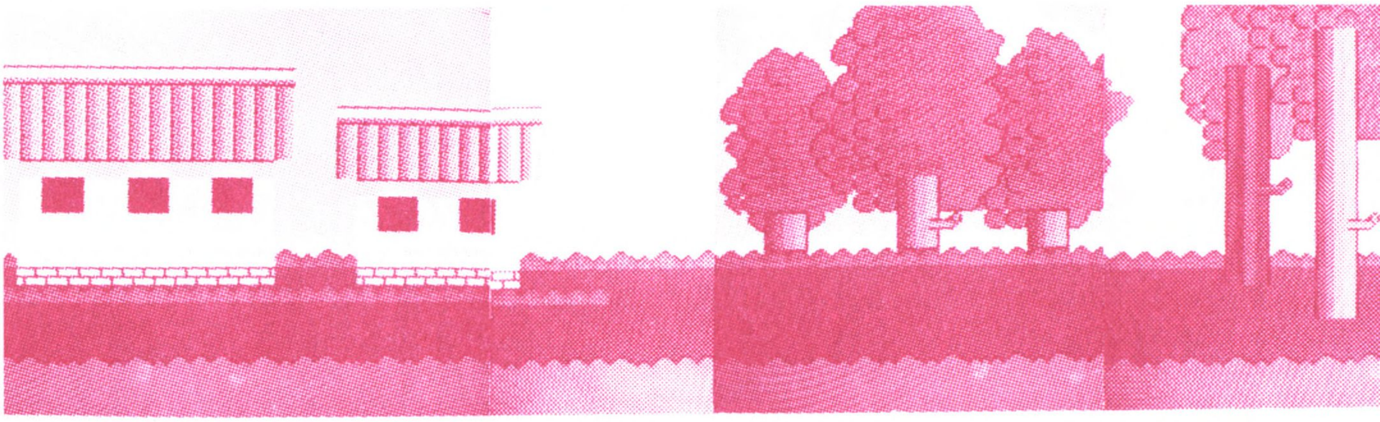
絵で表示された忍法を選ぶときに使う。自分で必要なときに選べるのがうれしいね。

●Ⓐボタン

手裏剣を投げる。ハットリくんの向いている方向に手裏剣は発射されるよ。

また、取った巻物がどんな忍法なのかは、画面の上部に絵によって表示されるので、どこでどういう忍法が使えるかは、画面を見ていればわかるんだ。よし、ここで、これだ！　と思ったら、Ⓑボタンで選択してからⒶボタンを押せば、すぐ実行される。





これがハットリくんの敵だ

●ケムマキ

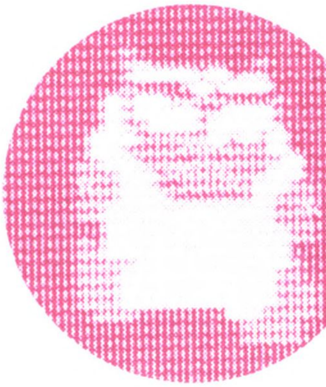
甲賀忍者のボス。ときどき現われてはせっかく出したチクワや巻物を奪っていってしまう。ケムマキは攻撃はしてこないけれど、手裏剣は通用しないよ。

●影千代

ケムマキと行動をともにする忍者ネコ。親分のケムマキと同様にチクワや巻物を取ってハットリくんを困らせる。画面にはケムマキと交替で出てくる。

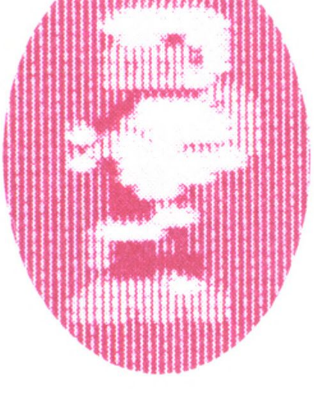
●白猫斎

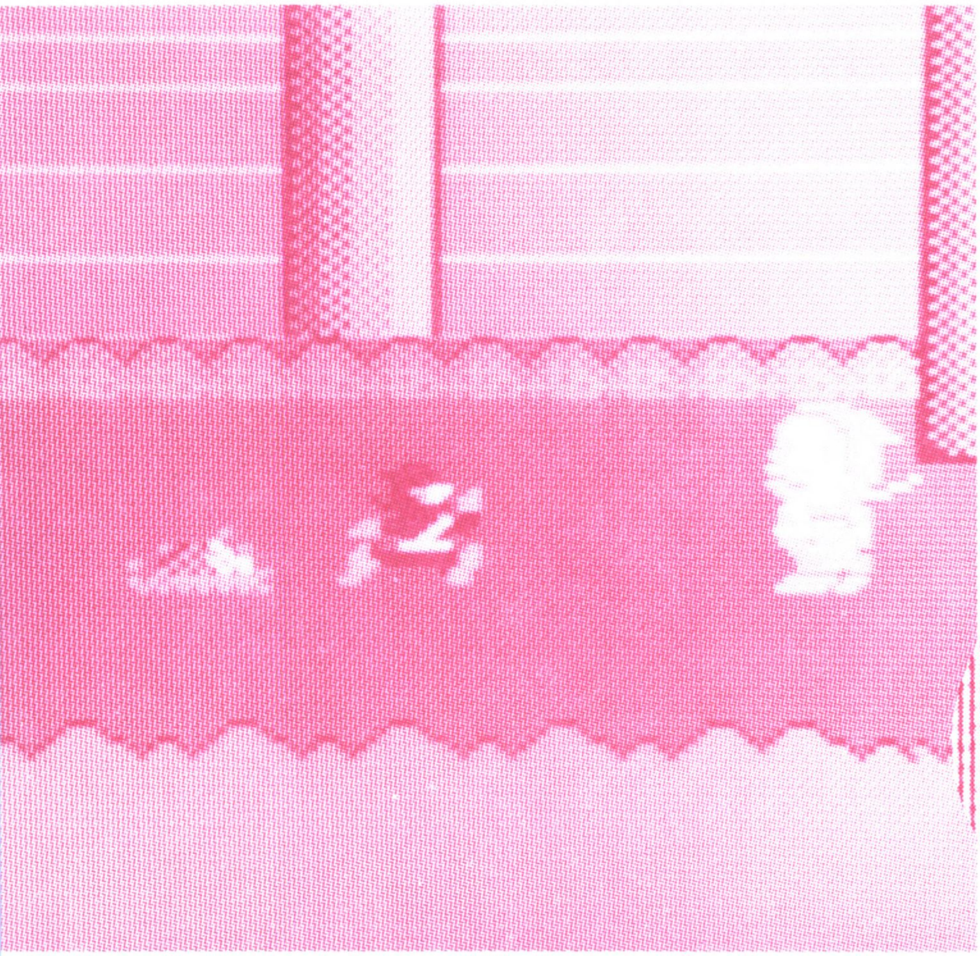
影千代のボス。巻物を取らなかったり、同じ画面内に長くいすぎたりすると、ジャマしに出てくるよ。白猫斎は攻撃してこないけど、もちろん体当たりされたらオシマイ。手裏剣は通用しないからジャンプでよけよう。



●メカ忍軍団

手裏剣で応戦してくるが、ロケットパンチとか火炎放射なんていうちょっと手ごわい攻撃もしてくる。ハットリくんの手裏剣があたると、チクワに変身する。ただし、いつもチクワになるとはかぎらない。ハットリくんの大きらいなカエルとか怪物なんかにもなるから要注意だ。



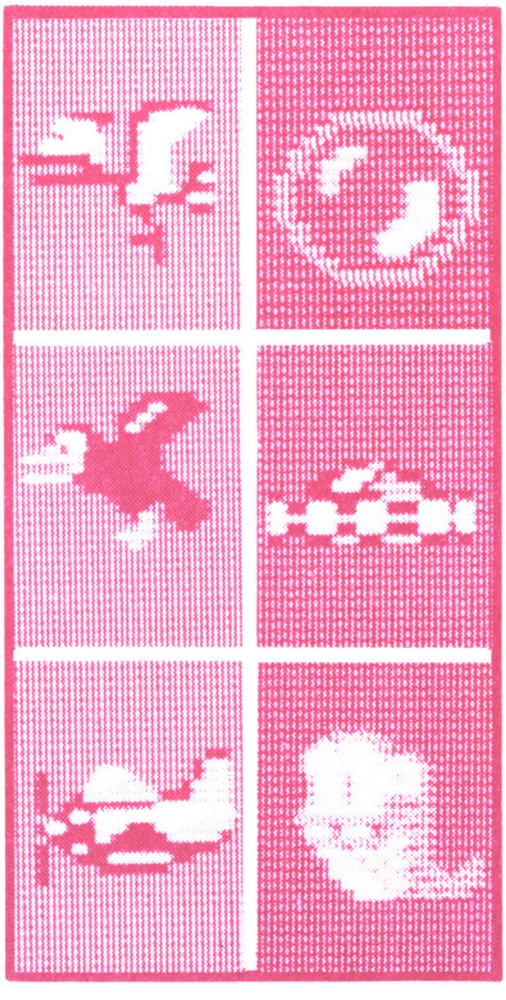


●甲賀忍者（通称黒忍者）

空中をとびはねたり、地中から突然出てきたり、ハットリくんに体当たりをする。手裏剣でどんどんやっつけよう。

★空中から攻めてくる敵もいるぞ！

シャボン玉・ロボ鳥・UFO・カラス・お化け・怪物飛行機（右から左へ順に）。

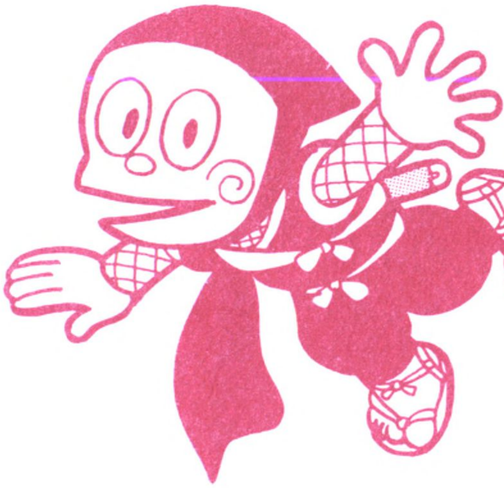


それぞれ複雑な飛び方をしてくるから、十分気をつけてやっつけよう。

この他にもかくれキャラクターがたくさんあるから、楽しみにしていてね。

巻物の忍法はこんなにあるぞ

巻物はできるだけたくさん取っておこう。すぐに使わなくても、だんだんエリアがむずかしくなってくると、持っていないと戦えない場合がでてくるぞ。その場に応じて、取った巻物のどの忍法を使うか、キミの的確な判断が必要とされる！　技だけでなく、頭も必要になってくるんだよね。



でも、忍法は1回使うと消えてしまうから、新しい巻物をどんどん取り続けないと、術が使えなくなっちゃうぞ。

ムササビの術

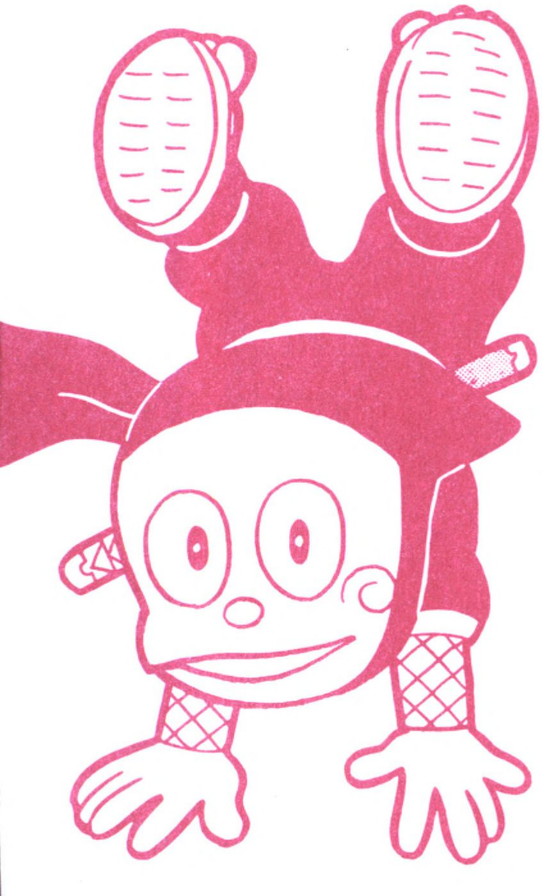
空中の敵と戦うのに便利だね。なんてったって自由に空を飛べるんだから。

影走りの術

ハットリくんの動きが早くなるよ。

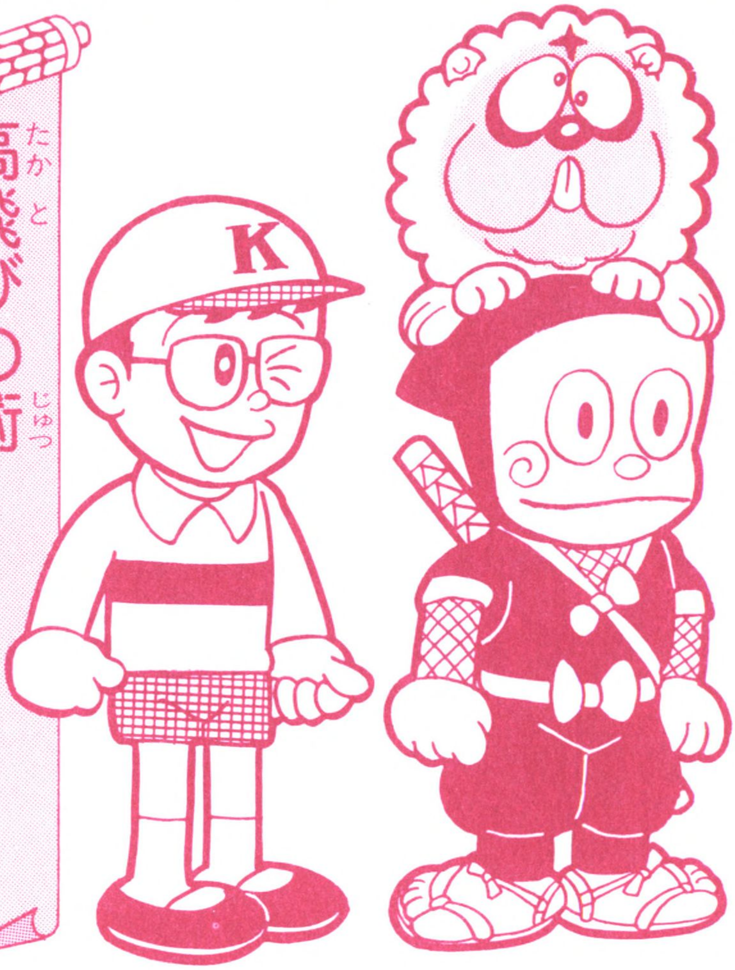
霧隠れの術

なんと、ハットリくんが一定の時間透明になって、不死身になれるんだ。



ハイパー手裏剣

手裏剣がパワーアップする。出ている画面のはしまでとどくのだ。



高飛びの術

ハットリくんのジャンプ力がグーンとアップする。高いところまで飛びつけるぞ。

金縛りの術

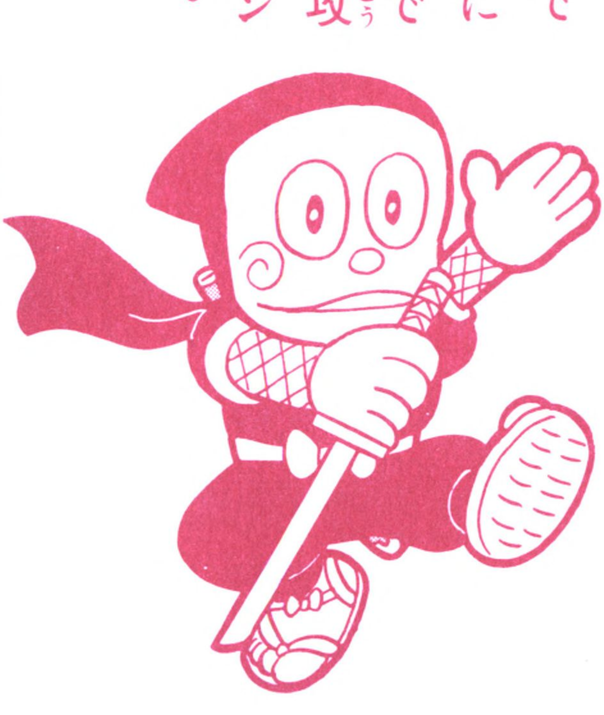
一定時間、敵が動けなくなる。攻撃のチャンスだね。

みずくもの術

水に関係のある術だけれど、なんと水の上を歩けるんだ。

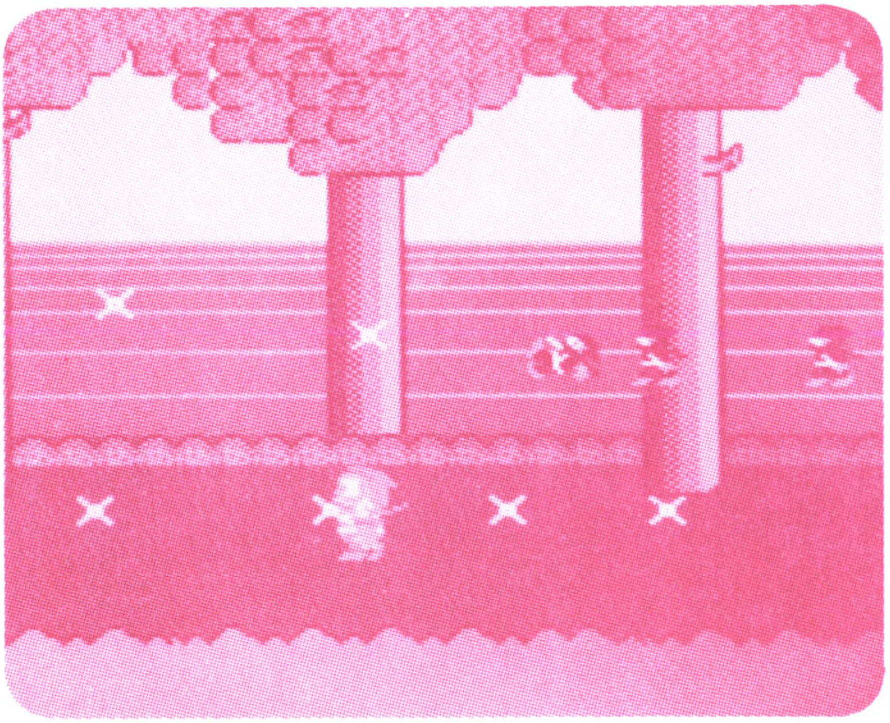
雲乗りの術

雲を呼んでその雲の上に乗って移動できるんだ。攻撃の幅がグンと広がるぞ。



手裏剣みだれ打ち

手裏剣がハットリくんを中心にたくさんだせるんだ。投げられる方向は、ハットリくんの左右はもちろん、上とななめ右上にもななめ左上にも、つまり全部で5方向の敵を一度にやっつけられるんだ。

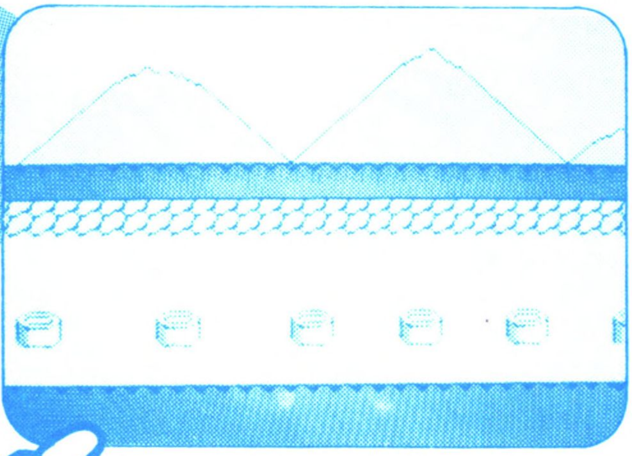


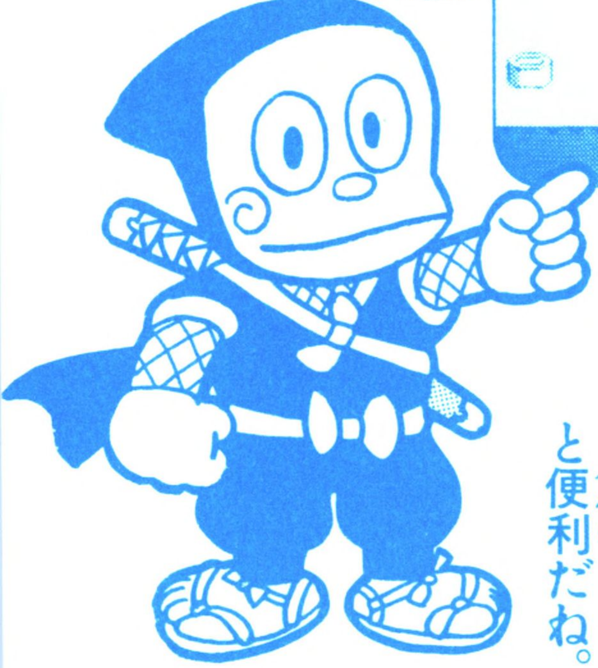
獅子丸のいかり火の玉

獅子丸が炎になって、向かってくる敵をすべてやっつけてくれる。ハットリくんの強力なガードマンだね。でも、一定の時間がすぎると元にもどってしまうよ。

シンゾウくんの大声泣き

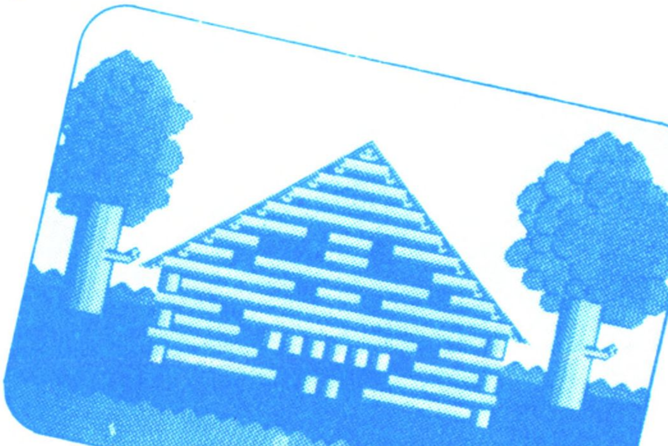
シンゾウくんを大声で泣かせると、画面中の敵をすべて倒すことができる。



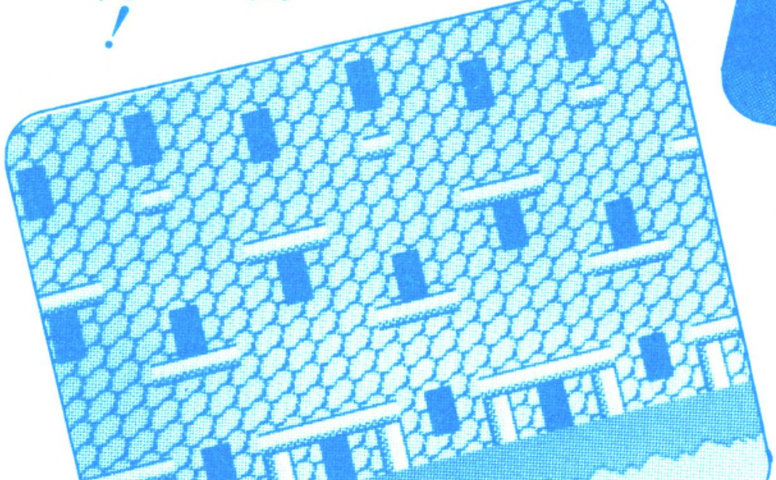


戦いの場面は16エリアもあるぞ

前にも書いたように1エリアは8画面もあって、それが16エリアもあるから、場面もどんどん変わっていくよ。
これは川のある所。みずくもの術が使えると便利だね。



ジャンプでどんどんのぼっていけるけど、迷路になっているから気をつけよう。知恵くらべだ！



こんなヘンテコな小屋も出てくるんだ。どんな敵が出てくるか、ちょっと無気味なムードがただよっているね。こんなとこでは、ときには屋根に飛び乗っての応戦も必要。

忍者ハットリくんはこの人が作っている!!

奥野仁さん

●プロフィール

おくの　ひとし
ハドソン若手ナンバー1プログラマー。ファミコンソフトを作るのはこれがはじめて。代表作はパソコン版のマリオスペシャル。札幌出身22才。

忍者ハットリくん開発㊙話

ハットリくんのゲームを作ることになって、マンガを全部読んだんだ。ハットリくんってすごくたくさんの術が使えるんだよね。それをゲームのなかに入れていきたかったんだけど、どういうふうに表現するかが問題だったんだ。精いっぱいガンバッて、たくさんの術が使えるように作っているから、楽しみに待っていてね。ここで紹介したゲームのやり方やキャラクターの動き方も、まだ完成するまえのものなので、少し変わるかもしれないけど、そこんとこはよろしくね。

奥野さんてどんな人？

高校時代はMZ700でパソコンを勉強したんだ。

ハドソンに入る前には音響工学の勉強をしていた。

趣味はウィンドサーフィン。でも今年の夏はほとんど海に行けなかった。

性格は、わりとコツコツやるタイプ。好きなことにはついつい熱中してしまう。

バイクが大好き。乗るのもいいけど、エンジンをいじったりするほうが好き。

好きなゲームはスターフォースとマリオブラザーズ。

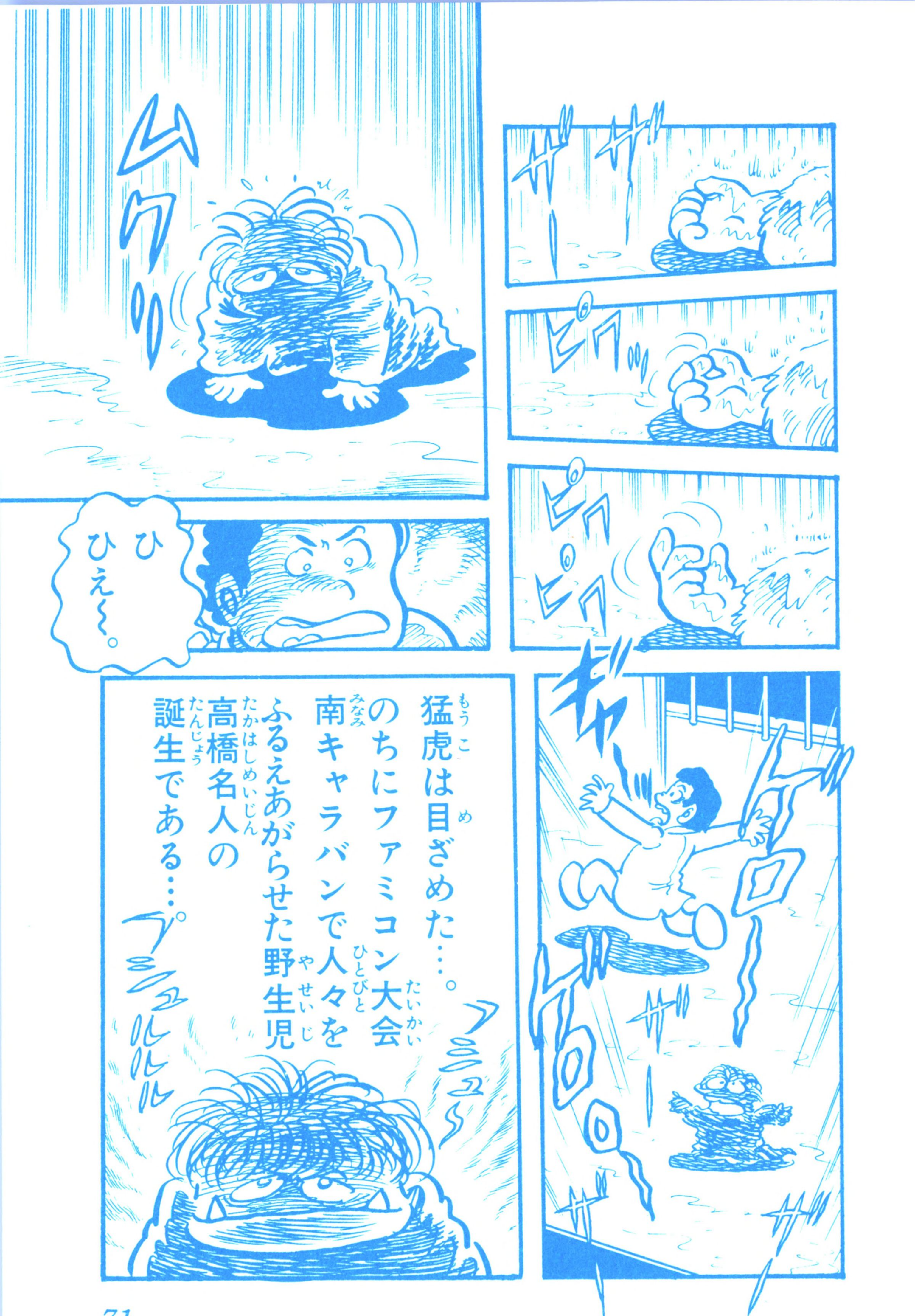
プログラマーを目指しているキミへ一言

とにかくゲームとコンピュータが好きなことかな。プログラムを組んだりする技術的なことはあとから勉強できるから、いろいろなゲームで遊んでみて、好きになることが大切。

コン虎伝
高橋名人
第1章
龍虎誕生
ビュウウウ

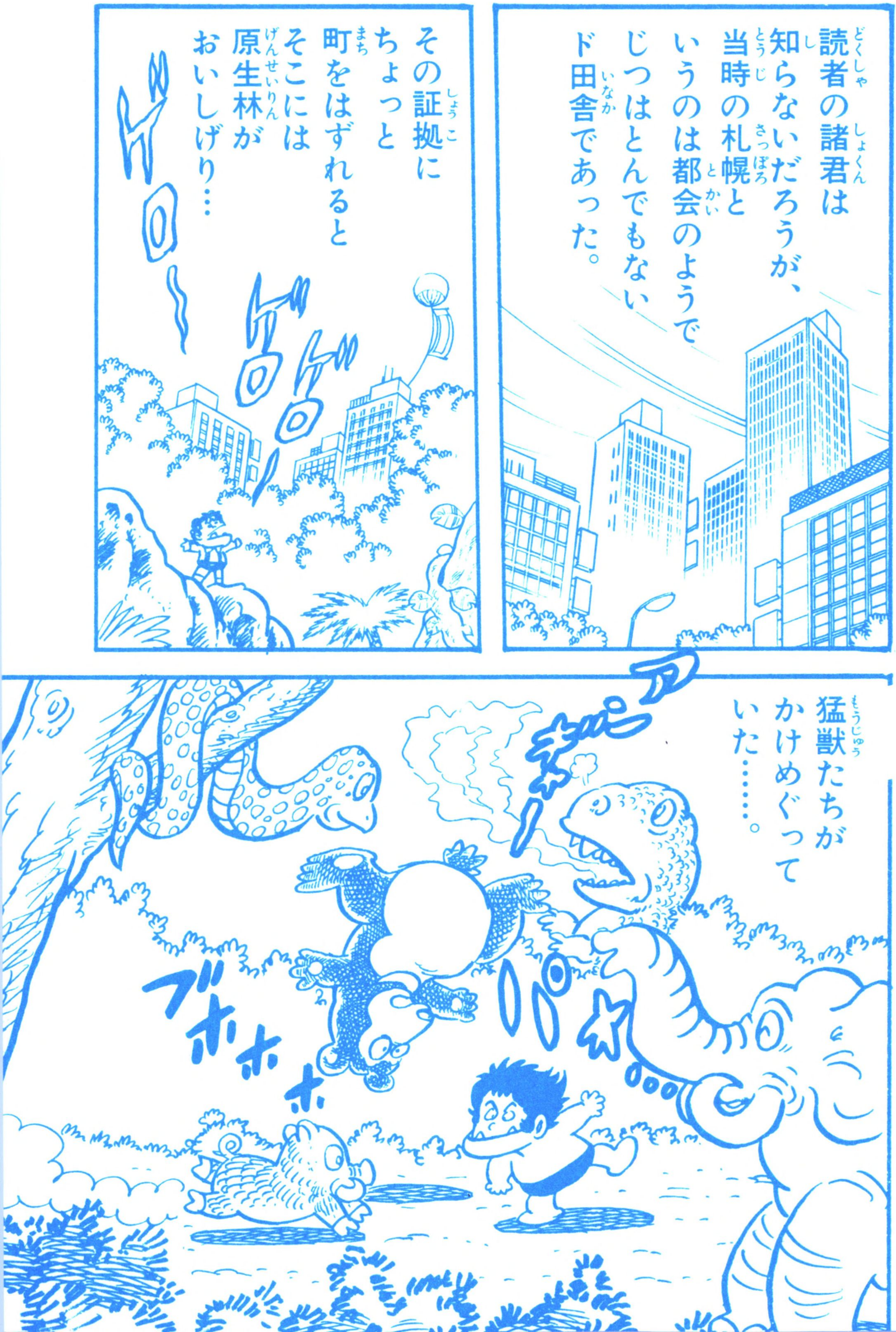
毛利名人
ファミ
龍
まんが・中島昌利
オオッ。
産まれたぞ〜〜。
だ、だめです。首にへその尾がまきついて…。
あわてるな仮死状態だ。

さかさにつるしてシリをたたけ！
ボカ
スカ
頭をどついてみろ！
ボカ
だ、だめです。
しかたがない屋上からほうり出してみよう。
ムチャクチャしよるなあ。
ギャ〜〜ッ
え、
アワワワ
えらいこっちゃ。


ザザ!!
ザザ!!
ピクッ
ピクピクッ
ムクリ
ひ
ひえ〜〜。
ギャー!!
猛虎は目ざめた…。
のちにファミコン大会
南キャラバンで人々を
ふるえあがらせた野生児
高橋名人の
誕生である…。
プシュルルル
フシュ〜

高橋名人の生家は金物屋で、高橋少年は幼いときから機械にかこまれて育っていった。
うそっうそだ！
高橋金
HONDA
おかげで大の機械好きの少年になった。
シマ
シマ
またプラモにも夢中になった。
ンマ

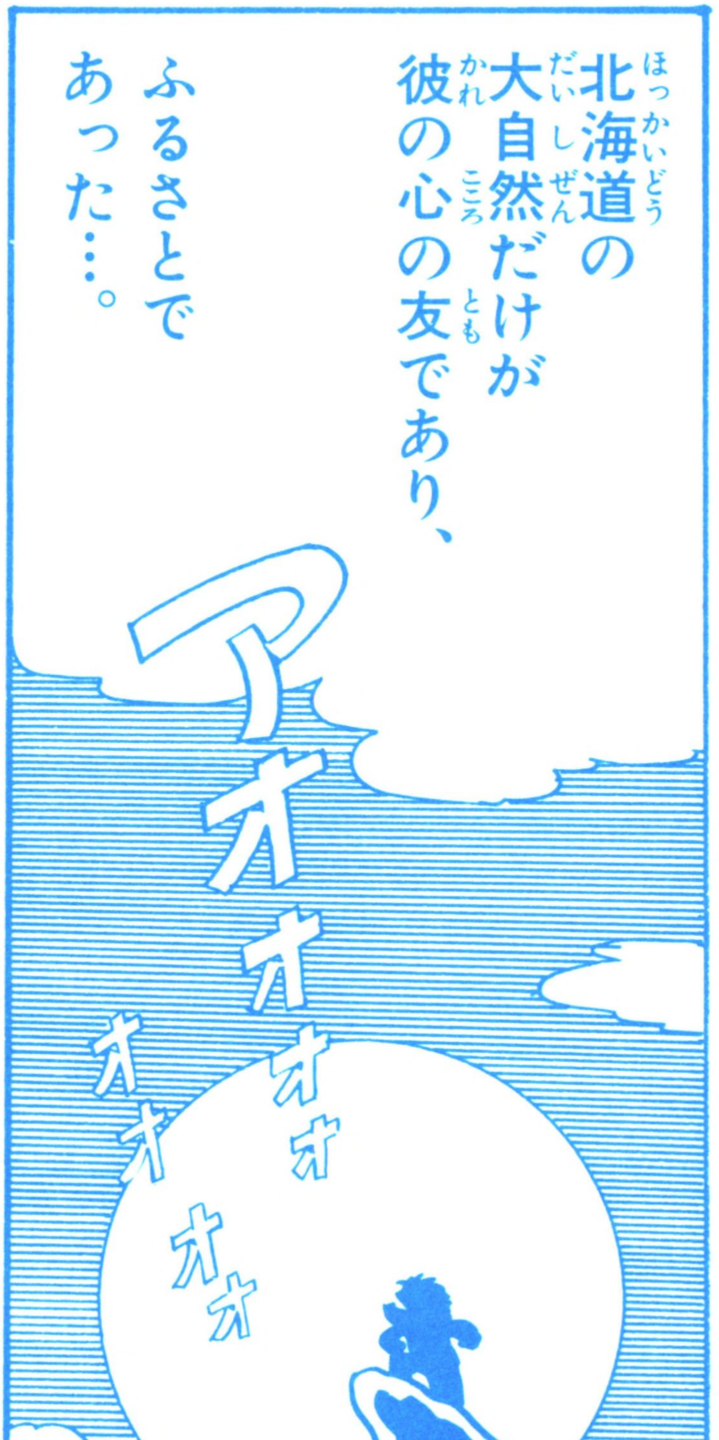
第1章　龍虎誕生

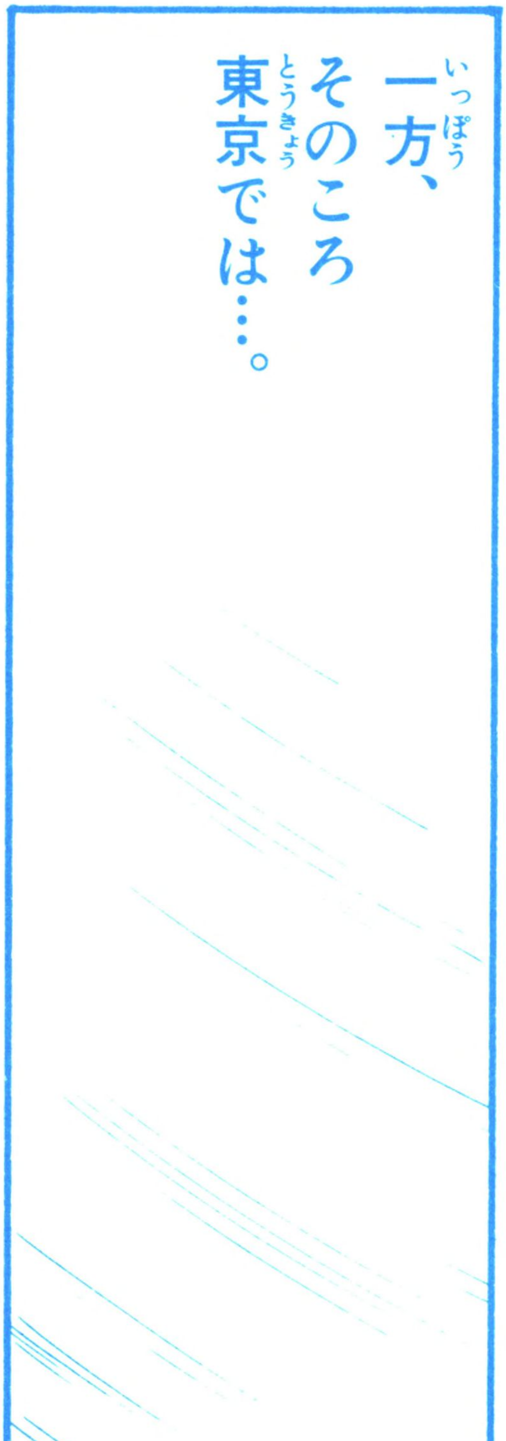

読者の諸君は
知らないだろうが、
当時の札幌と
いうのは都会のようで
じつはとんでもない
ド田舎であった。
その証拠に
ちょっと
町をはずれると
そこには
原生林が
おいしげり…
猛獣たちが
かけめぐって
いた……。

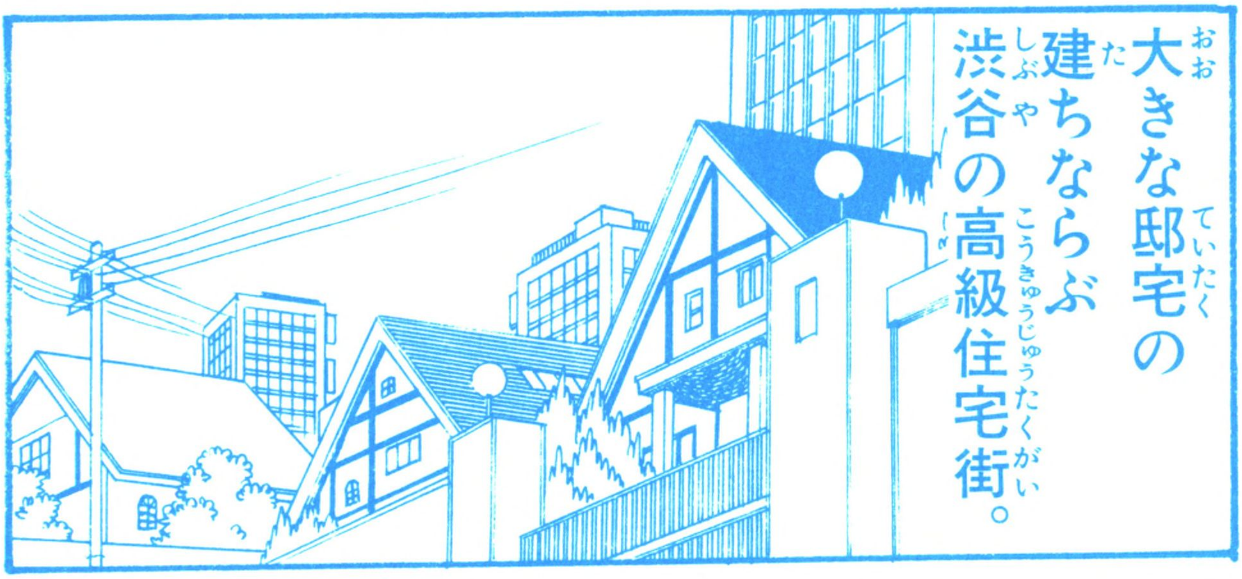
もちろん冬にはどこでもスキーが楽しめた。
わーっ
このような自然に恵まれた環境で…高橋少年は、とにかく、たくましくすくすくと育ち小学校に入学した。
ワンパクでもいいい。
もちろんここでも
ガオー
そのワンパクぶりをいかんなく発揮し……。

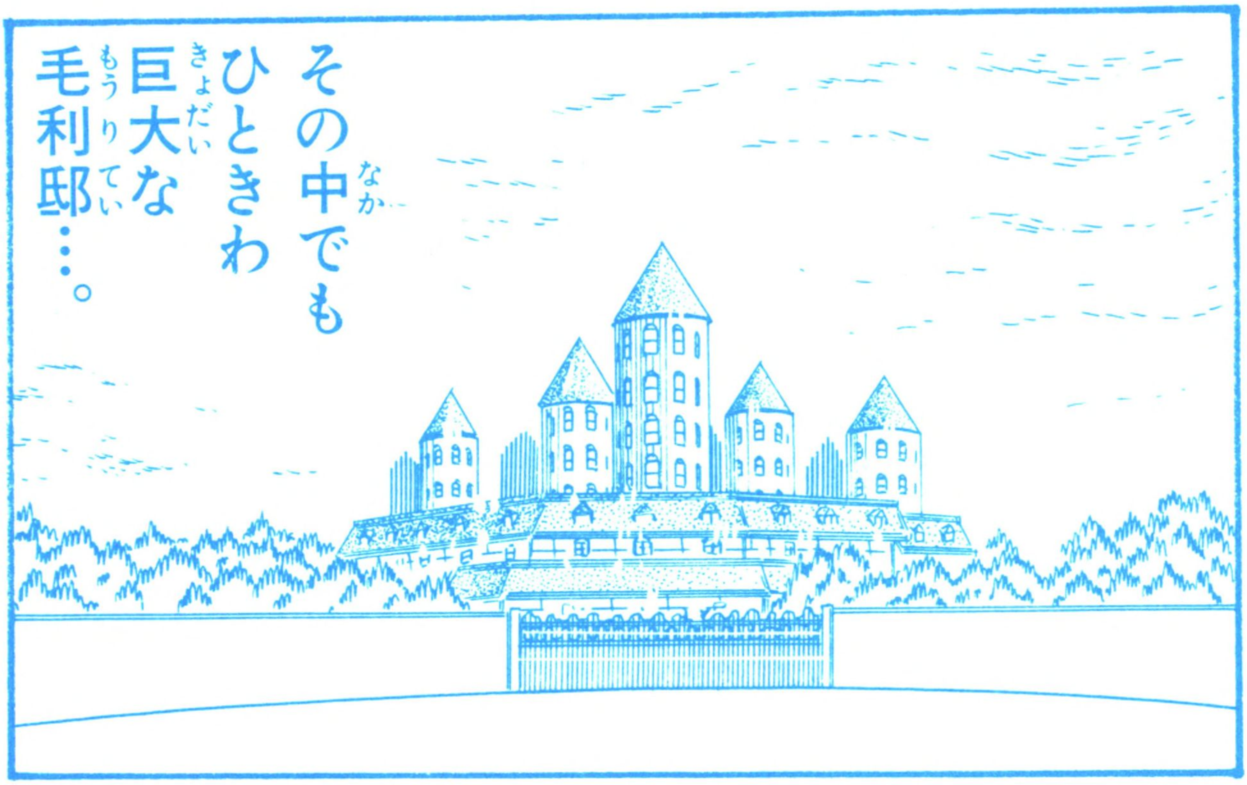
なんど言ったらわかる！
とび箱はくずすんじゃなくて、とぶものなんだ。
ちょっぴり先生を困らせたりもした……。
しかし正義感だけはとても強い少年であった。
わっ
キャッ
へへへパンツ見せろ。
ヤ〜ン

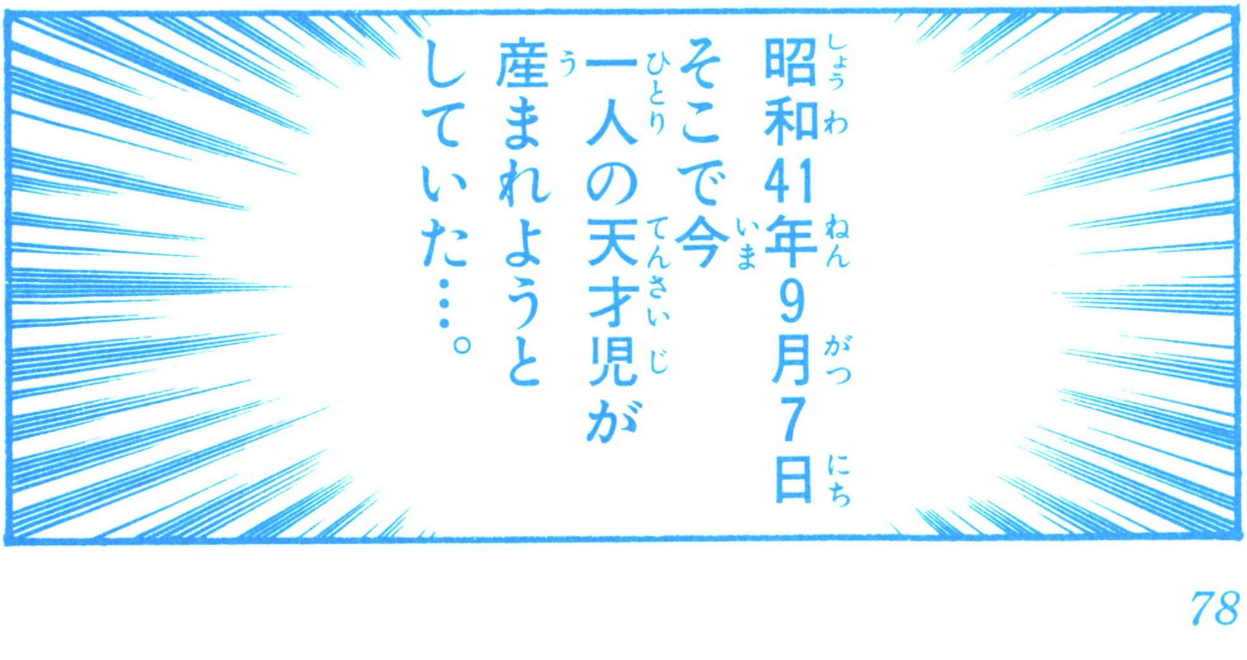
こ…
こわい
ビエ〜〜
こらっ
女の子を
泣かすとは
なんだ。
ゴチ
ウガガガ。。
こら
高橋
どこへ行く。
ウガアアア
野生の子として
育った彼は、
なかなか人間社会に
とけこむことが
できなかった。

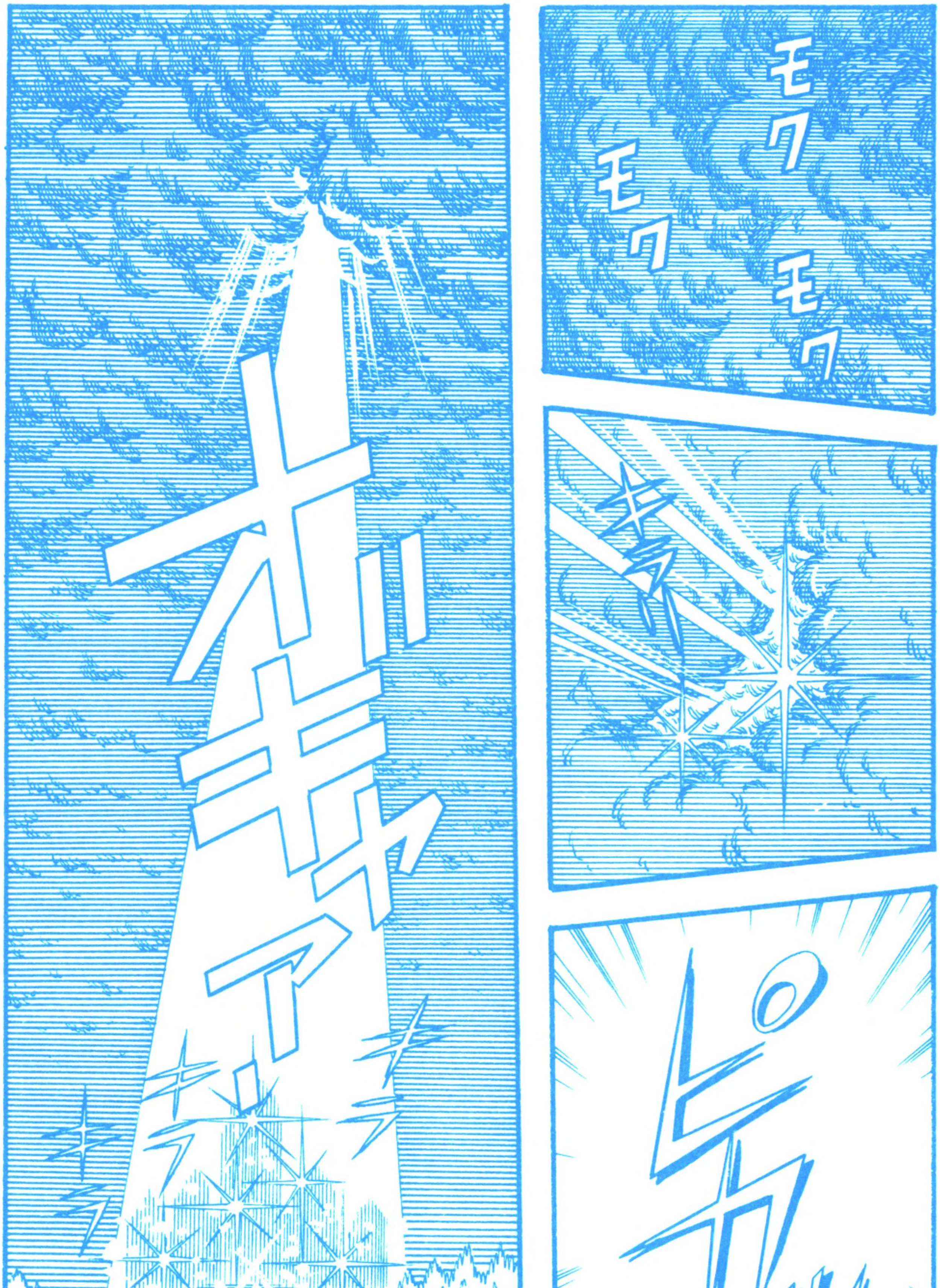

北海道の
大自然だけが
彼の心の友であり、
ふるさとで
あった…。
アオオオオオオオ


一方、
そのころ
東京では…。


大きな邸宅の
建ちならぶ
渋谷の高級住宅街。

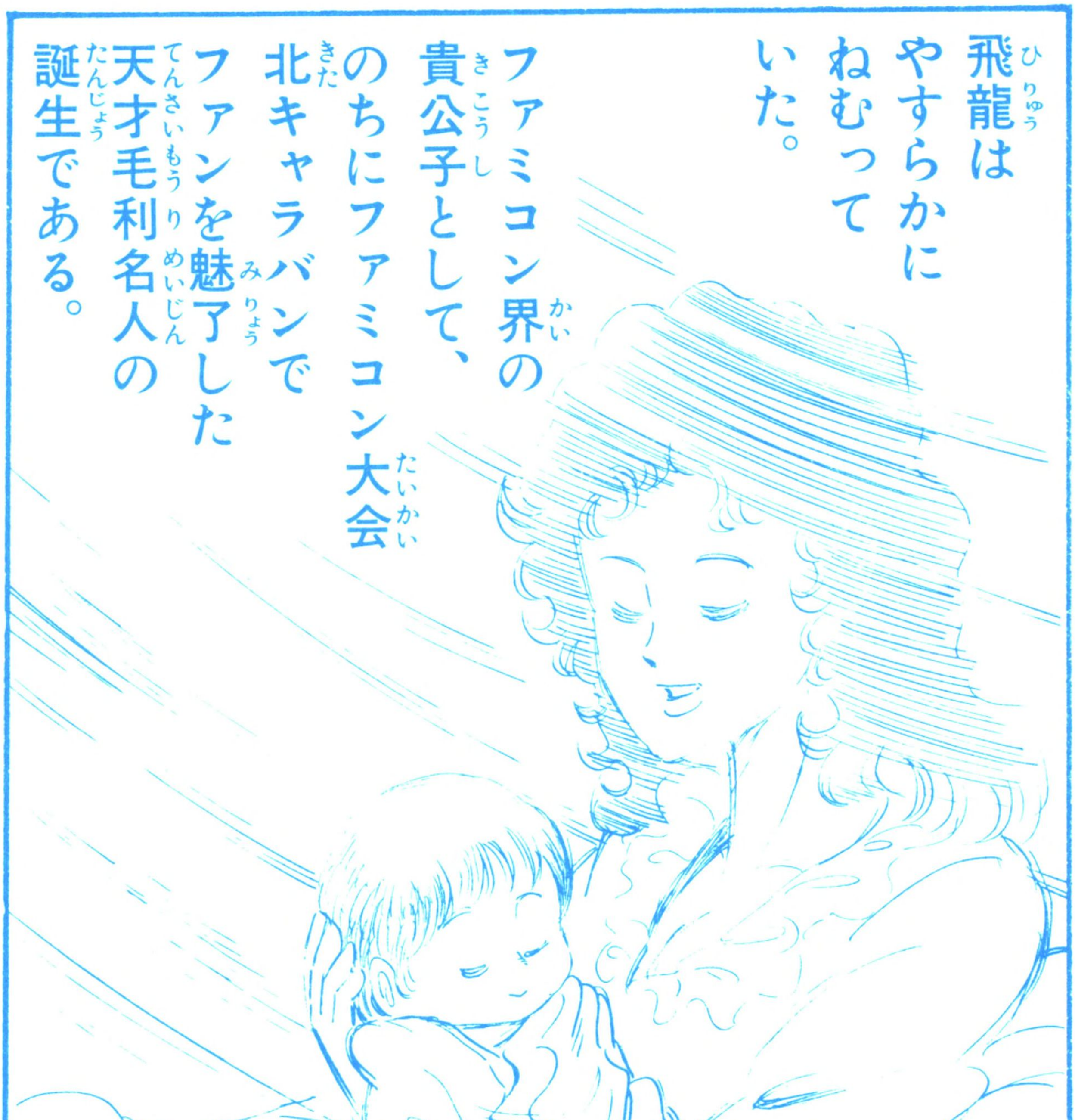

その中でも
ひときわ
巨大な
毛利邸…。


昭和41年9月7日
そこで今
一人の天才児が
産まれようと
していた…。

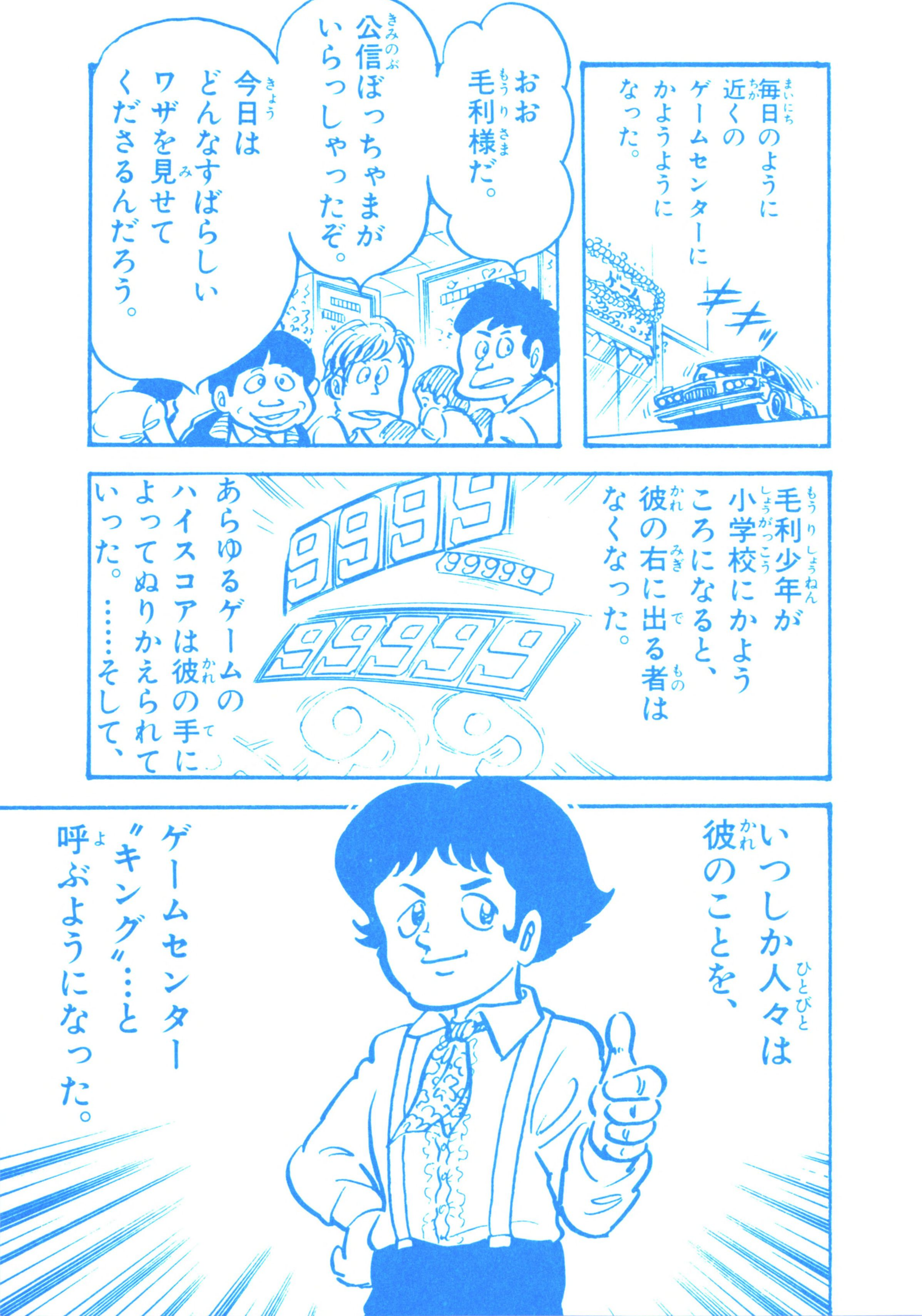

モクモク
モクモク
オギャアー
キラッ
ピカッ

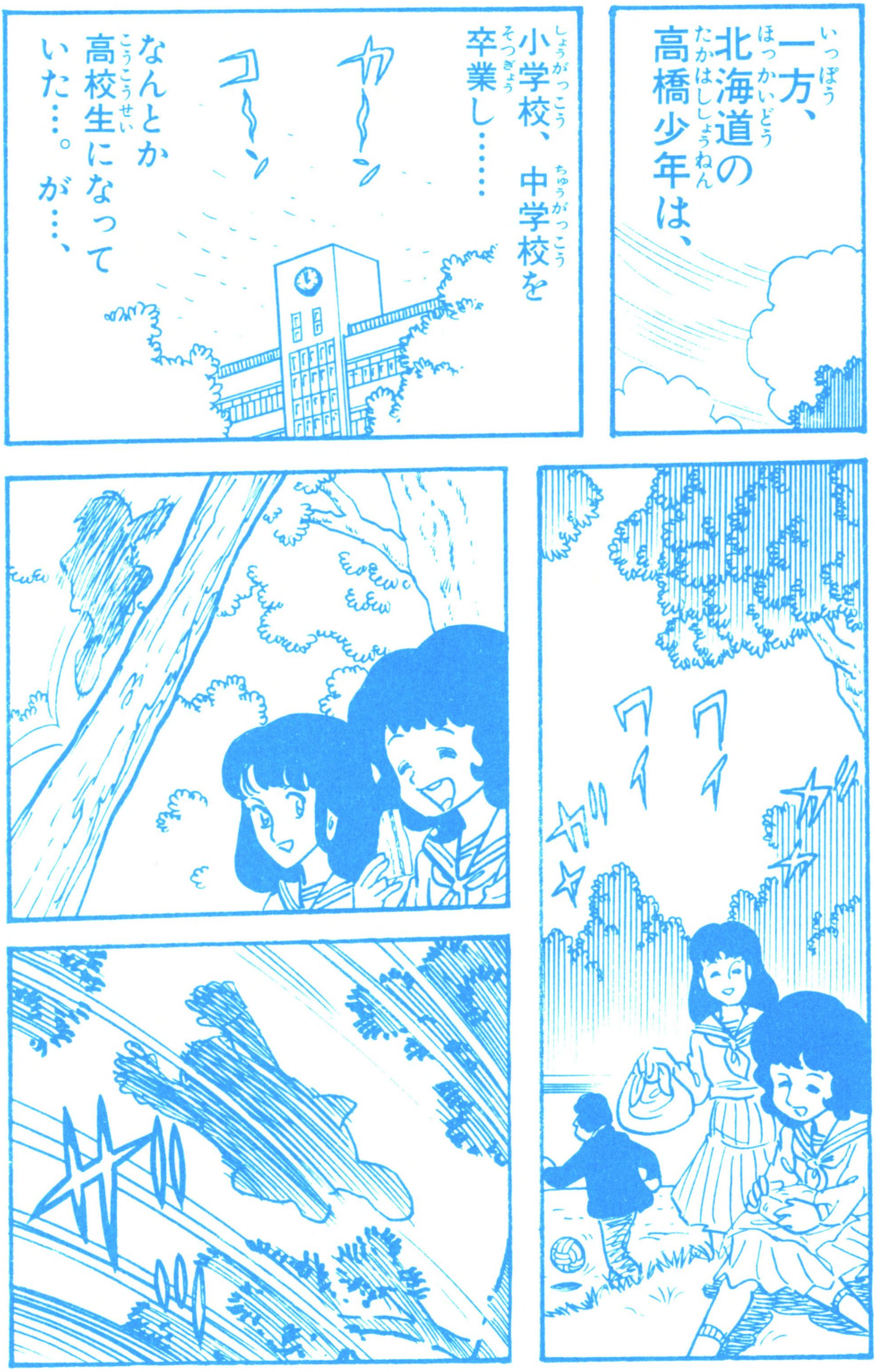
ドタ
ドタ
ドタ
だんなさま〜〜!
お、お産まれになりましたぞ。珠のような若君にございます。
奥様も若君もすこぶるお元気にございます。
そうか

奥に…、
でかしたとつたえてくれたまえ。


飛龍はやすらかにねむっていた。
ファミコン界の貴公子として、のちにファミコン大会北キャラバンでファンを魅了した天才毛利名人の誕生である。

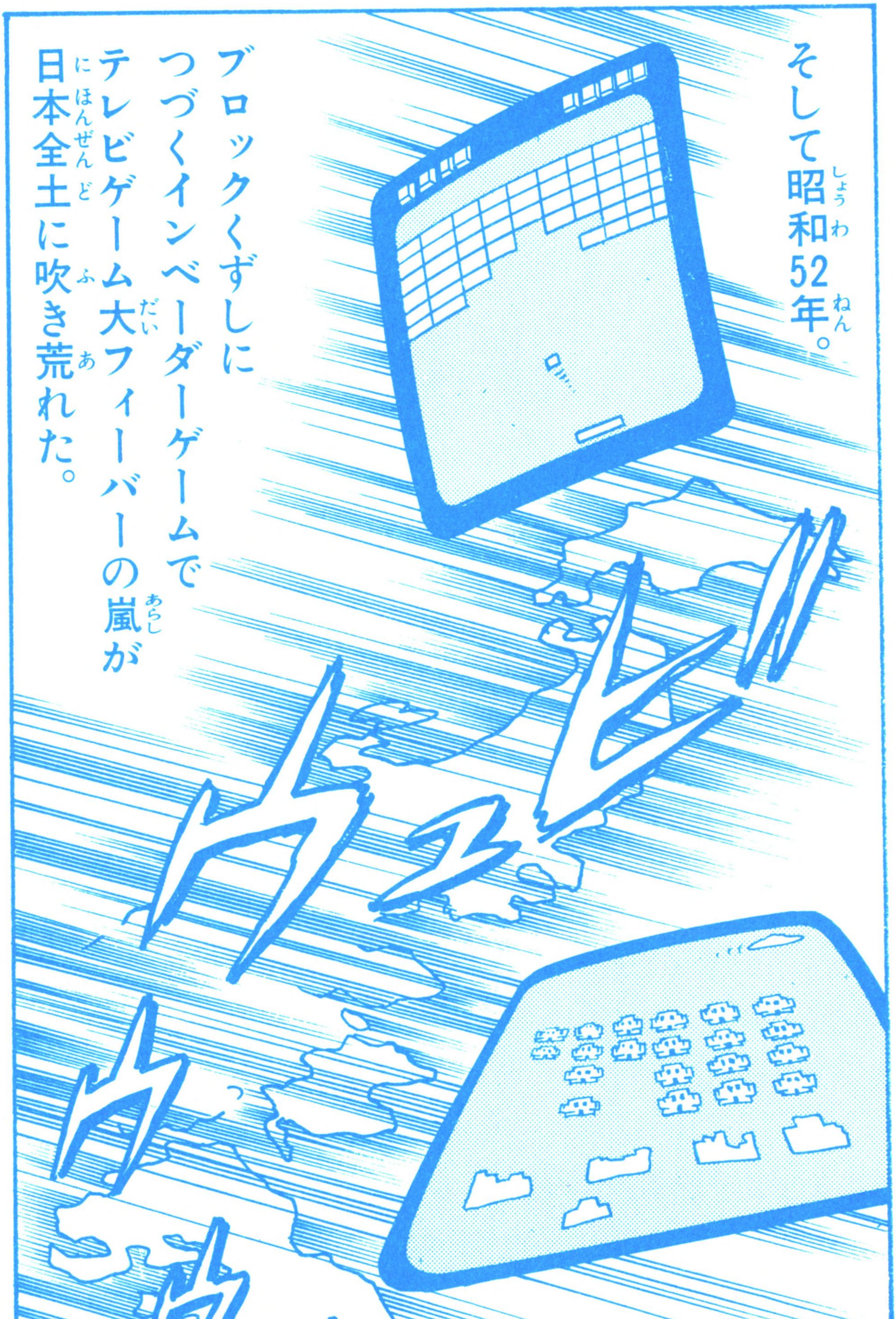
第2章 ゲームへの目ざめ


毎日のように近くのゲームセンターにかようようになった。
キキッ
おお毛利様だ。
公信ぼっちゃまがいらっしゃったぞ。
今日はどんなすばらしいワザを見せてくださるんだろう。
毛利少年が小学校にかようころになると、彼の右に出る者はなくなった。
99999
99999
あらゆるゲームのハイスコアは彼の手によってぬりかえられていった。……そして、
いつしか人々は彼のことを、
ゲームセンター〝キング〟…と呼ぶようになった。

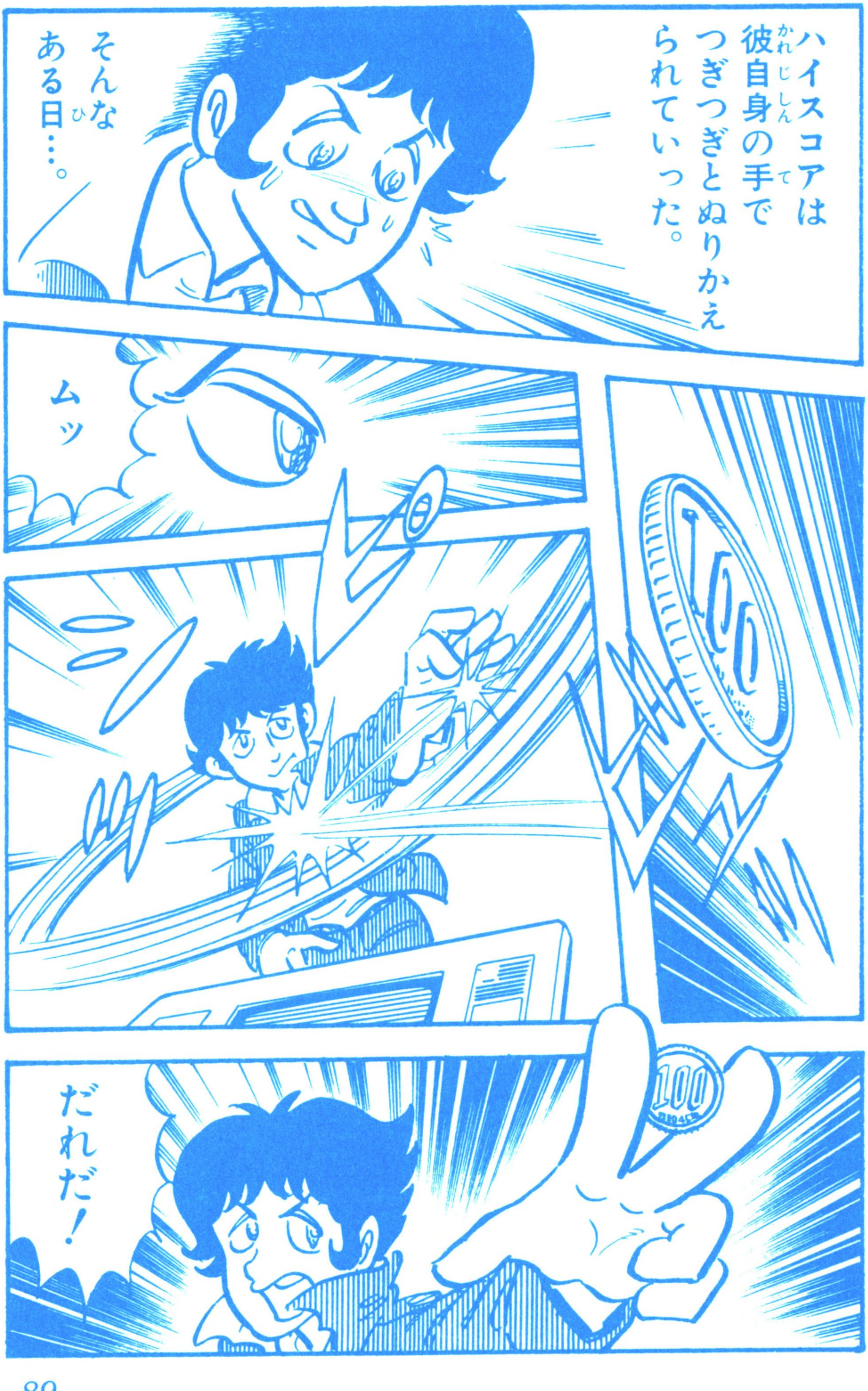

一方、北海道の高橋少年は、
小学校、中学校を卒業し……
カ〜〜ン
コ〜〜ン
なんとか高校生になっていた…。が…、
ワイ
ワイ

キャアアア
ガラ
先生 たいへんです！ 高橋君が。
やれやれ またか…。
………
……

ザワザワ
ハトを
ハトを……。
こら高橋。
先生の弁当をわけてやる。
だから生肉なんか食うんじゃない。
あいかわらずの野生児であった。
手をやいた学校当局は、とうとう彼をオリに入れたまま授業をうけさせたという。
ゲームとはまったく無縁の青春であった。


そして昭和52年。
ブロックくずしに
つづくインベーダーゲームで
テレビゲーム大フィーバーの嵐が
日本全土に吹き荒れた。

第3章 試練そして夜明け


ハイスコアは彼自身の手でつぎつぎとぬりかえられていった。
そんなある日…。
ムッ
100
100
だれだ！

フフフ
人は私をインベーダー蘭子と呼ぶ。
ゲゲ…、インベーダー蘭子。
あの埼玉県中のゲームセンターのインベーダーゲームを総なめにしたという……。
蘭子が東京に現われた。
グフフフ毛利君、あんだのうわさをぎいではるばるやってきただよ。
どっちがほんまもんのプロか勝負だす。

だっせ～
ひで～
ブスだぜ。
ブスのくせになまいきだぞ。
毛利さん、あんなブスコテンパンにやっつけちゃえ。
よさないか
見かけで人を判断してはいけないよ。
彼女は立派なゲーム戦士なんだ。
わざわざたずねていただいて光栄です。正々堂々と勝負しましょう。
グフフ
あんだ男まえだねえ。
きれいな手だっちゃ。

おぼっちゃん育ちの彼には勝負に対するあまさがあった……。
この時点ですでに蘭子の心理作戦に乗ってしまっていたのだ…。
ルールは時間無制限…、最後まで生きのびて高得点を出した方の勝ちだす。
い、いいとも。
ここで第二の作戦にかかってしまった。
ゲームのうでは互角…。やや毛利優勢のうち進んでいったが、
一時間…、二時間と時がすぎると……。

轟蘭子12歳
身長151センチ
体重73キロ
一日五食
一回の食事量
ドンブリ三杯
ウンコ一日三回
毛利公信11歳
身長142センチ
体重38キロ
一日三食
一回の食事量
茶碗にかるく一杯
ウンコ一日一回
圧倒的に体力の劣る毛利に疲れが見えはじめ…、
クッ
目…
目にアセが
形勢はジワジワと逆転していった。
ドピュルルル
し
しまった。

オオオオオオ…
……ま、負けた。この僕が……。
グフフフ 勝負あったがに…
毛利少年にとって初めての敗北であった。
さあ、約束どおりわだすに愛のキッスをするだよ！
なっ なにをバカな。そんな約束はおぼえがないぞ。
あ〜くにゆうとるだに…勝者は敗者を自由にできる…それが勝負の世界だっちゃ。

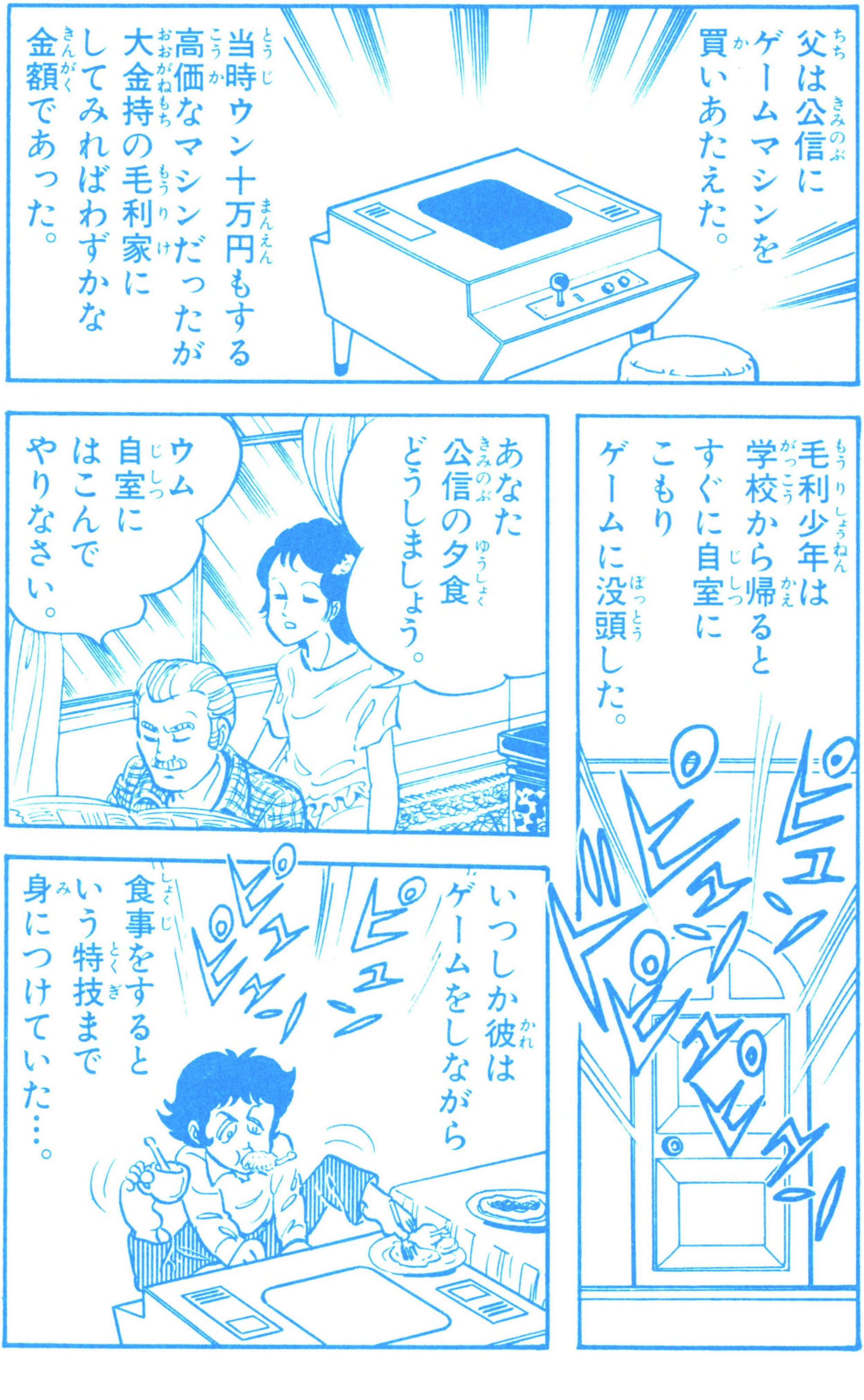
ブヂュ
ギュリ
ああ
毛利様〜
うう
おいたわし〜
この事件は
毛利少年の心に
大きなキズと
なってのこった…。
おかげで
いまでも女の子が
にが手で…とくに、
一メートル以内にブスが
近づくと冷アセが流れ、
足がすくんでしまうという
話である……。

聞きましたよ、公信……。負けたそうですね。
それも女の子に…。
も、もうしわけありません、父上。
君はいずれこの私のあとを継ぎ、毛利の長となるべき人間……
毛利家に敗北の文字はない。
特訓します。特訓して必ずインベーダー蘭子をたおしてみせます。もう一度ぼくにチャンスを…!!
ウム それでこそ私の息子。

翌朝より毛利少年のきびしい特訓が始まった。
まず朝5時30分。起床……。
オイチニ！
準備体操をし……、
ロードワーク。それもただのロードワークではない……。
ノライヌのシッポを力いっぱいふんずけ、
逃げまわるという命がけの真剣勝負である。
ガオオン
ガオッ
彼はこうして体力とともに勝負に対する精神的なあまさをきたえたのだ。

7時。キズの手当て…。
はでにやられましたな。
なんのこれしき。
ウウおいたわしい〜
7時15分。朝食。
さいきんよく食べるようになりましたね。
運動したあとはおなかがすくからね。
モリ
モリ
モリ
7時45分。ウンコ
ウ〜ン
ウ〜ン
WC
8時登校。車での送迎をやめてマラソンで行くようにした。
イチニ
イチニ
学校でもハンドグリップで指と握力をきたえた。
とにかく基礎体力づくりに徹底したのである。

第3章　試練そして夜明け

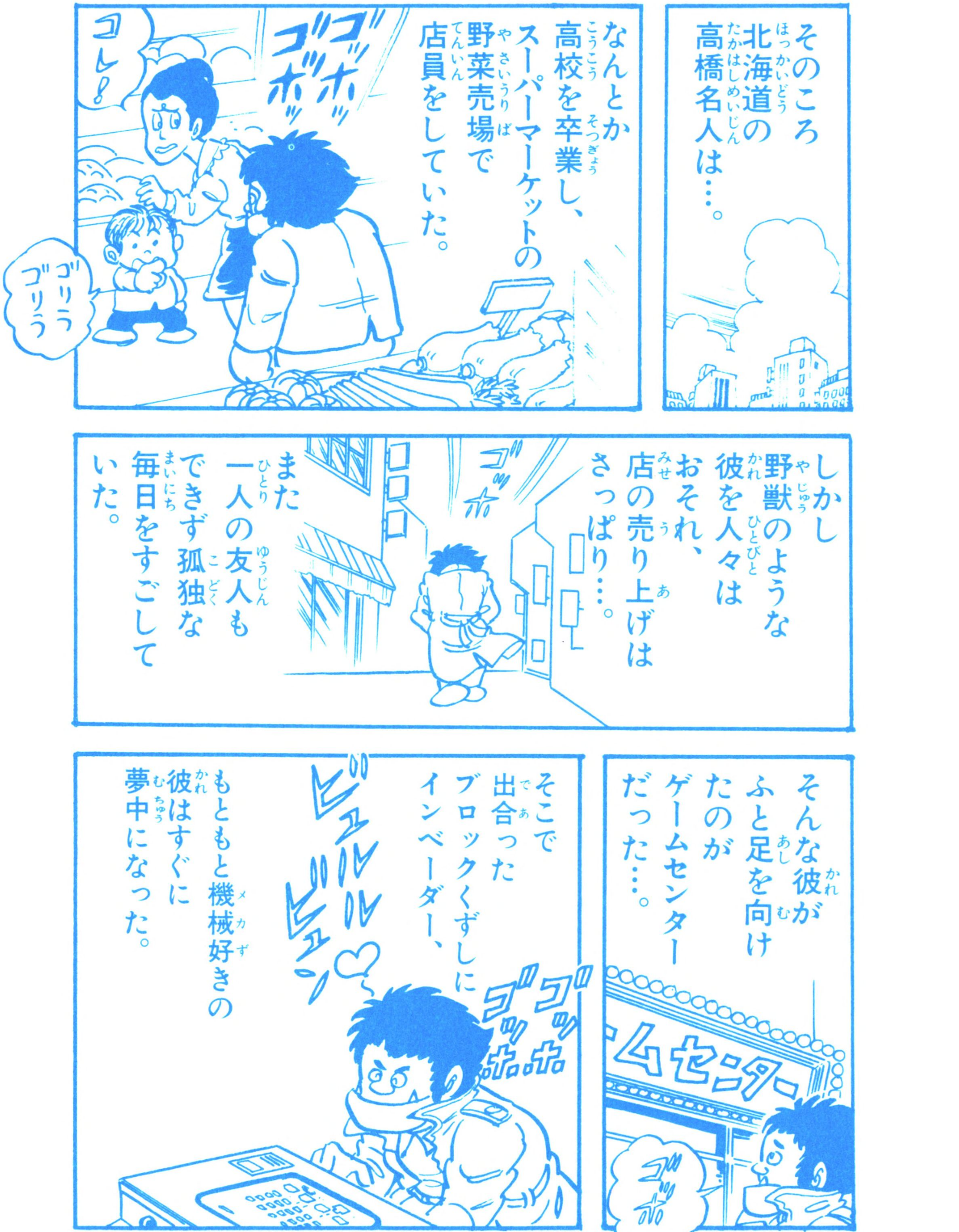


月日は流れ……
くる日も
くる日も
特訓は続いた。
天性の才能だけにささえられていた彼の荒けずりな
技は、この特訓によりみがかれ…、光り輝きはじめた…。
あたかも名ピアニストの指が鍵盤の上をすべるがごとき、その華麗なテクニックは……、
もはや芸術の域に達していた!!

だいぶ上達したようだね。
はい。
今なら蘭子など物の数ではありません。
そろそろ雪辱戦をいどんだらどうかね。
ゲームセンターを貸り切って大インベーダー大会を主催しよう。
いえ父上…、ぼくはこの特訓で気づいたことがあります。
ゲームとは人と争うためにやるものではありません！
おのれを鍛え…、自分の限界に挑戦するためにやるのです。
それがゲームの道…。

もはや蘭子など眼中にはございません。
ぼくのライバルはぼく自身でございます。
ガーン
ウウ
公信よ、父はいまもうれつに感動している。よくぞそこまで成長してくれた。
キラー
もう何も言うまい。
駆け登れ天へ！そして輝くゲームの星となるのだ。
はい

第3章　試練そして夜明け

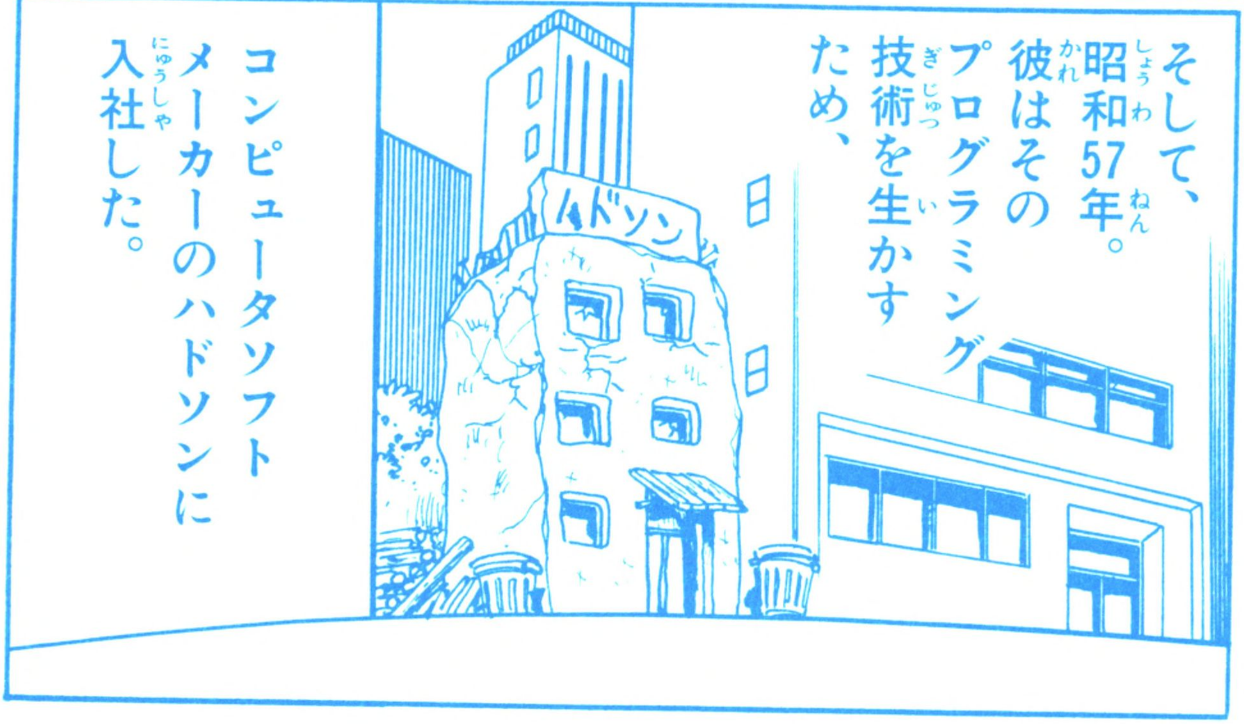


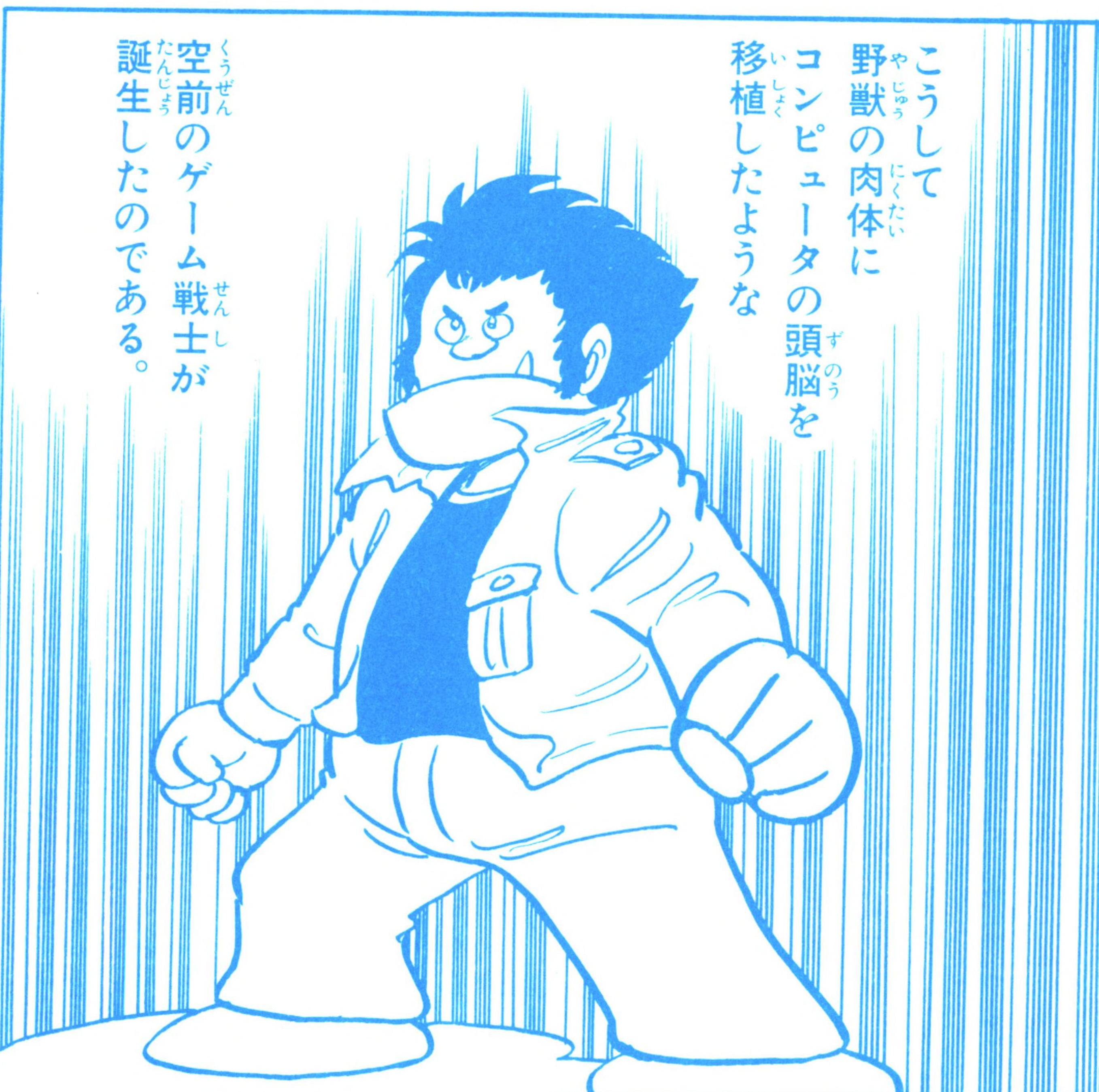
ボゴ
バキッ
野生のカンに獣なみの体力と運動神経であっというまに上達したが、
そのありあまるパワーでよくマシンをこわしてしまったりもした。
どのくらいパワーがあったかというと…。
空手の大山倍達名人は親指と人指し指で十円玉をおりまげてしまうが……、
なんと高橋名人は4つにたたんだ千円札をおりまげてしまう。
千円札は十円玉より100倍もすごいのだ。
フン!
そのすごいパワーでマシンをこわしまくったので……、
二度と来るんじゃねえ!!
とうとう札幌中のゲームセンターから出入禁止を言いわたされてしまった。

生きがいを失った彼は糸の切れたタコのようにさまよっていた。
テレビゲームってコンピュータで動いてるんだぜ。
へ〜〜〜
コンピュ〜タ〜〜〜?
彼は子供の会話からテレビゲームの正体を知った。
コンピュータ
本屋さん
コンピュ〜タ〜〜〜
コンピュータ

おい！利幸のやつどうしたってんだ。
字もろくに読めねえくせに、あんなむずかしい本を買い集めて……。
知らないよ。陽気のせいだろ。
彼の赤ん坊のような白紙の頭脳は、少しずつではあるが確実に知識を吸収していった。
あぁ
……
え〜
オ〜
それとともに野獣のようににごった彼の瞳に、わずかずつではあるが人間らしい叡知の光がやどりはじめた。
なんだかわからんが、めでてえこった。
生きていてよかった！

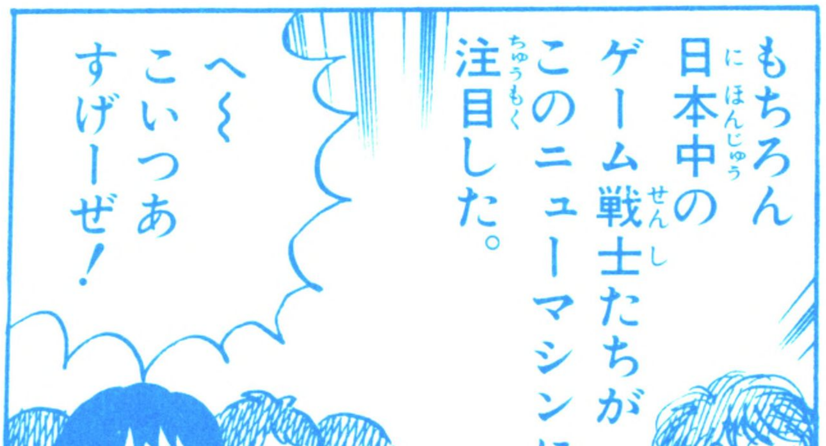
父は彼にパソコンを買いあたえた。
当時ウン十万円もするという高価な物で、貧乏な高橋家にとって、清水の舞台から飛びおりるような買物であった。
パソコンを得た彼は、あたかも水を得た魚のごとく輝き出した。
わ〜！利幸が感電してる。
わずか数カ月で…。
ベーシックなんておちゃのこさいさい。
ゲームだってつくれるぞ。
ピュルルルル

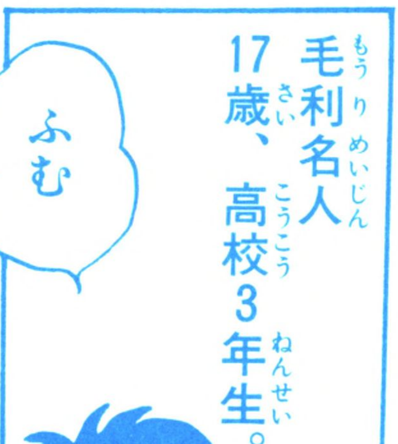

そして、昭和57年。彼はそのプログラミング技術を生かすため、
ムドソン
コンピュータソフトメーカーのハドソンに入社した。


こうして野獣の肉体にコンピュータの頭脳を移植したような
空前のゲーム戦士が誕生したのである。

第4章
龍虎の出会い

昭和58年…。その年第一次ファミコンブームが巻き起ころうとしていた。
任天堂が開発したこのファミコンは、それまでの安っぽい家庭用ゲームとちがい、ゲームセンターなみの高度なものであった。


もちろん日本中のゲーム戦士たちがこのニューマシンに注目した。
へ〜こいつあすげーぜ！

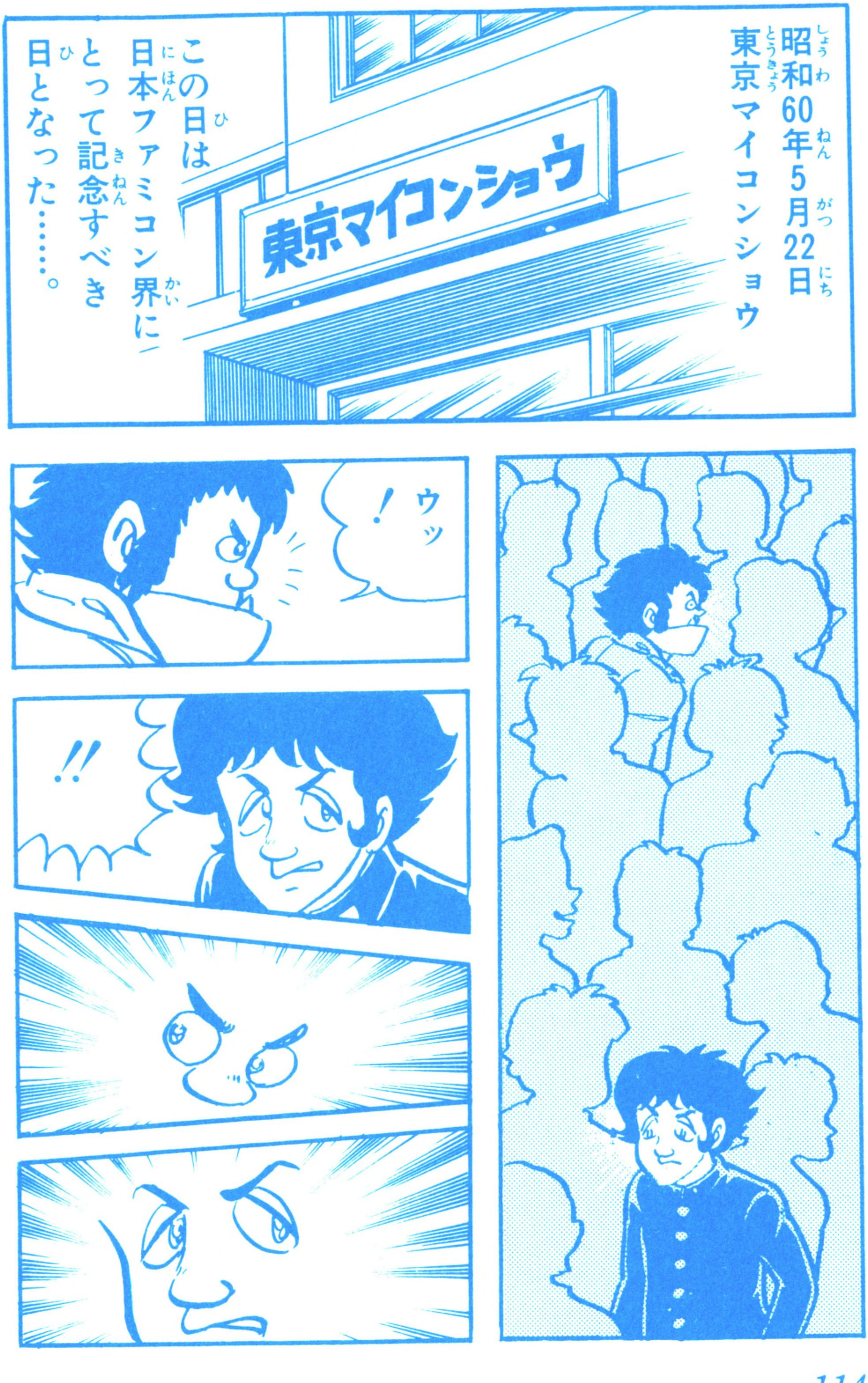

毛利名人17歳、高校3年生。
ふむ

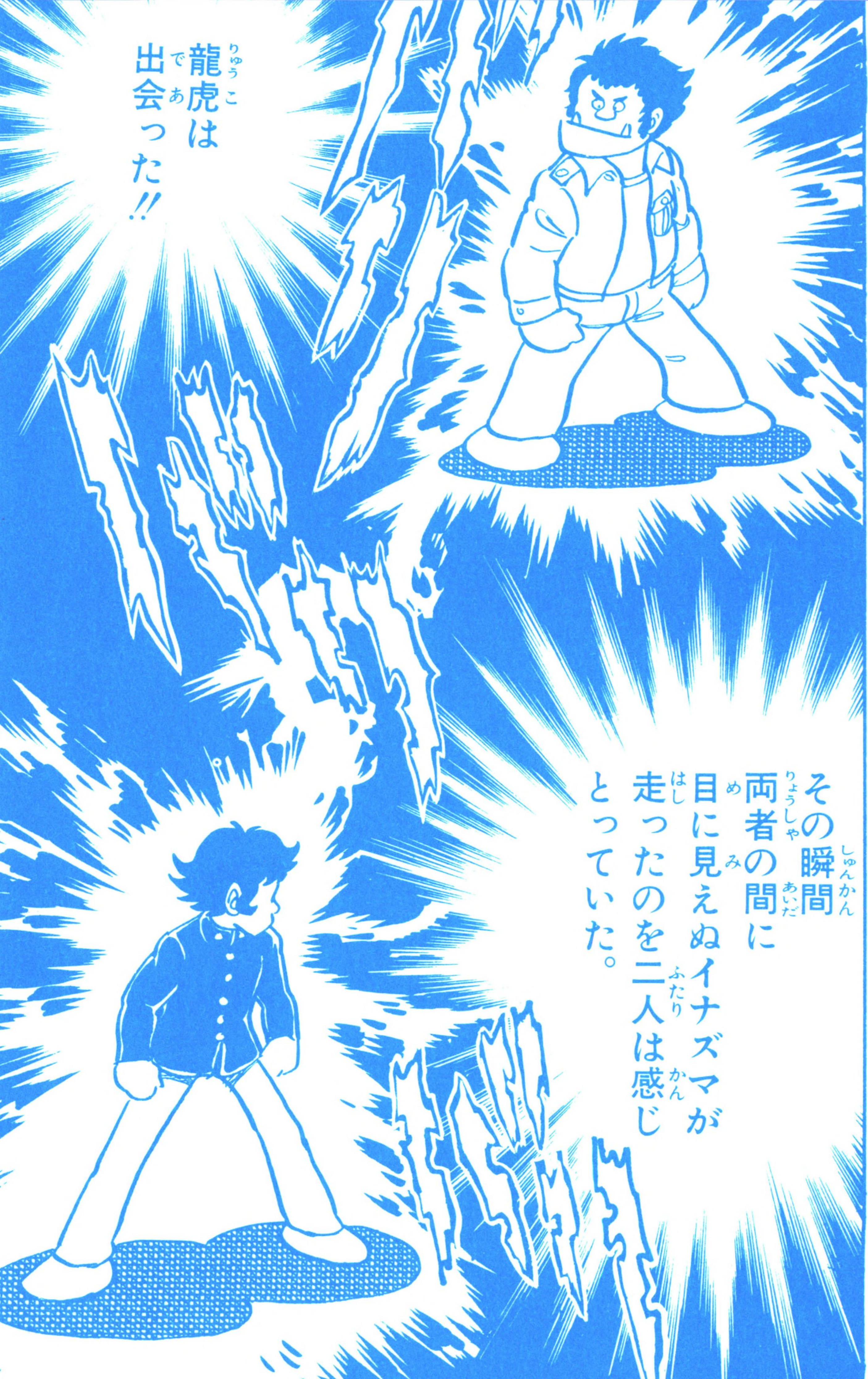
すばらしい! これこそぼくがさがしもとめていたマシンだ。
毛利名人はポケットマネーでファミコン内蔵のシャープC1を買った。
フフフ こりゃあいい。ゲームセンターなんか行くことないぞ!
……… ……… ………
ピコ ピコ
しかし暗いなあ。
もともとテレビゲームは暗い遊びだけど、
こうして部屋にこもって一人で遊んでるとますます暗くなる。

そうだ！仲間を集めよう！
ドン
明るく楽しい誰でも参加できるクラブをつくるんだ！
こうしてファミコンクラブINTERNATIONAL I・N・C（のちのFCINC）ができ、
ワッ
毛利名人を中心とした全国のファミコンクラブの輪が広がったのである。

ちょうどそのころ高橋名人もファミコンを手に入れていた。
好きなお酒もマンガの本もがまんしてやっと買ったんだ！
ぐすん、うれしいなあ。
なんつってもうちの会社は給料が安いかんね…。
テレビ
高橋名人は札幌の本社から東京の支社に転勤になり、アパートに一人で住んでいた。
うちの会社でもファミコン用のソフトを出してみたいなあ。
よし！社長に相談してみよう。
ハドソン

ガウルルル
ガッ
わかった！わかった！おまえにまかせる。
高橋名人の努力のかいあって翌昭和59年7月、ロードランナーとナッツ&ミルクがハドソンから発売された。
そしてロードランナーは数あるファミコンソフトの中でも空前の大ヒットを飛ばしたのである。
こうしてハドソン社内はおろか、コンピュータ業界でファミコンといえば高橋、
まかせなさいっ。
高橋といえばファミコンといわれるほどになったのである。


昭和60年5月22日
東京マイコンショウ
東京マイコンショウ
この日は日本ファミコン界にとって記念すべき日となった……。
ウッ!
!!


龍虎は出会った!!
その瞬間両者の間に目に見えぬイナズマが走ったのを二人は感じとっていた。

おめえ、
ただもんじゃねえな……。
あなたこそ…。
おれあハドソンの高橋って者だ。
えっ！
あなたがあの有名な！

ぼくは、FCINCの毛利といいます。
フム…
うわさにゃ聞いてるぜ…。
こんど
会社に遊びに来ねえか。
あっとおどろくすげえ計画を聞かせてやるぜ！
すごい計画ですって？

そうとも。今まで誰も考えつかなかった大プロジェクトだ!!
そいつにおめえの力を貸してほしい。
ウウー、すごい気はくだ。
それに、顔はまずいがこの人の目のなんてすみきった美しい輝きは…。

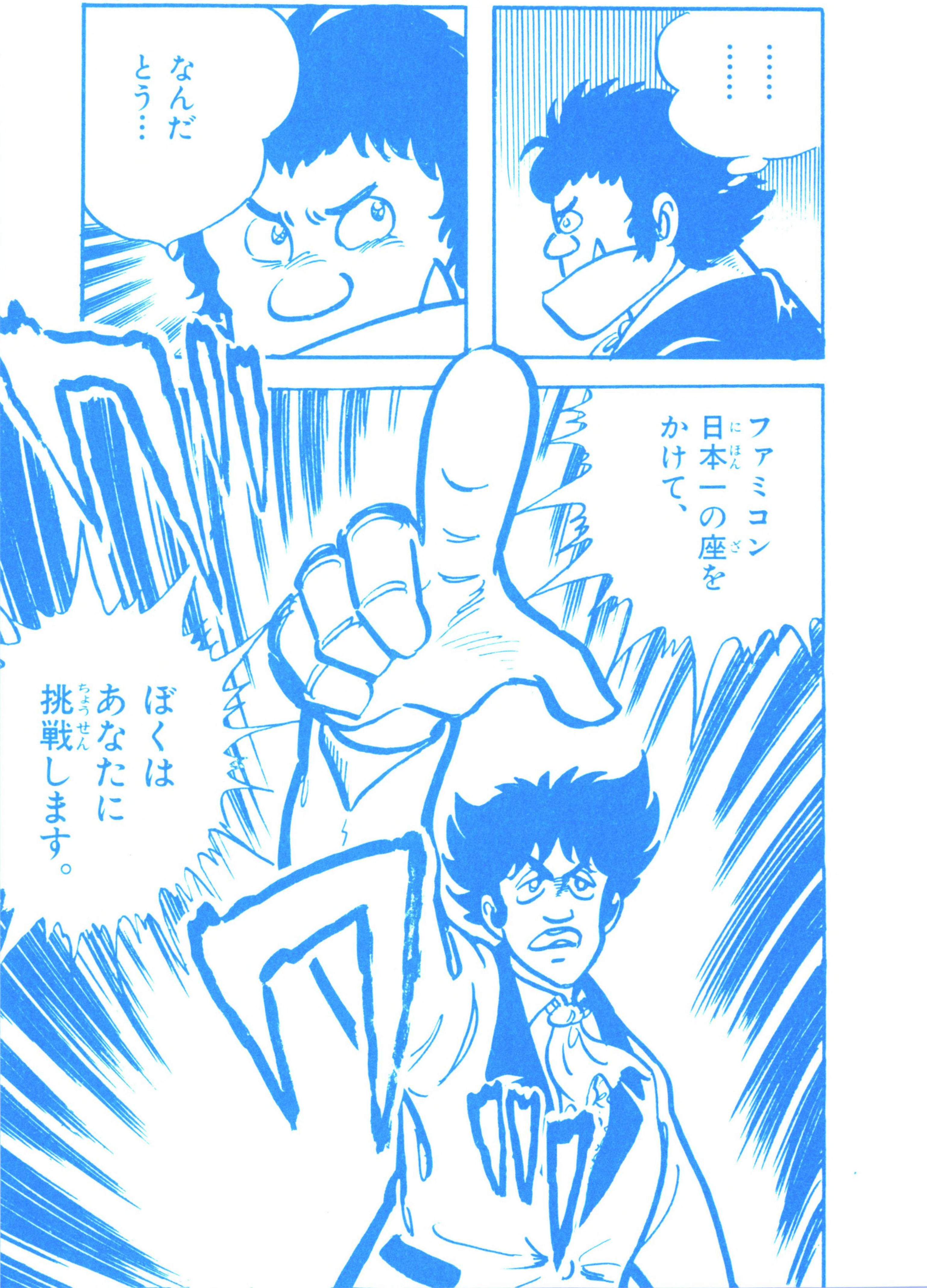
わかりました。
あなたを信じます。
毛利公信
およばずながら
全力をつくしましょう
このとき
キャラバンカーの
エンジンは始動した!!
全国ファミコンファンの
夢を南北に運ぶ
キャラバンカーの
スタートが
約束されたので
ある。

第5章 新たな旅立ち

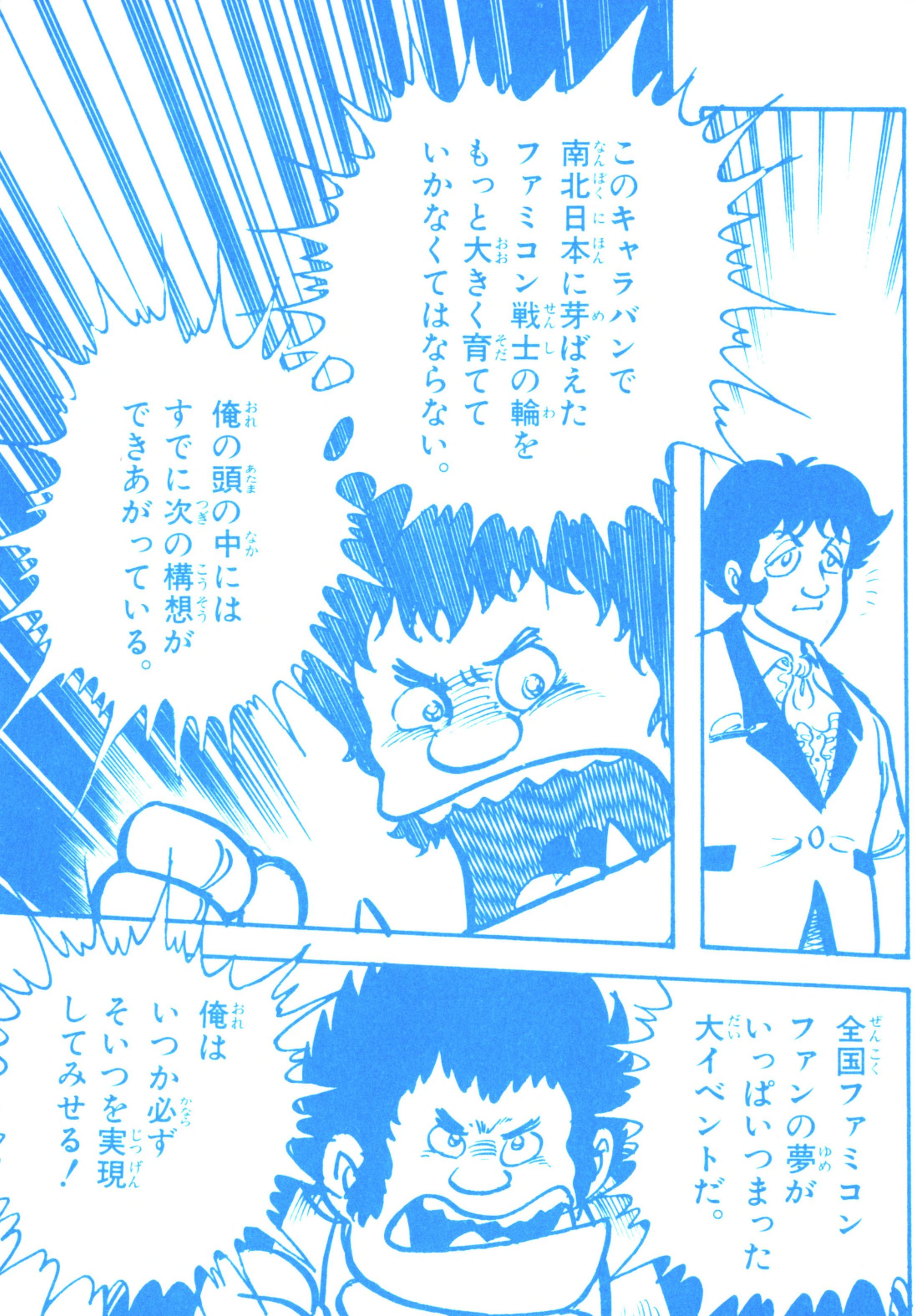
昭和60年7年南北二つにわかれたキャラバンは、それぞれ札幌と鹿児島から出発。
全国ファミコンファンの熱い声援を受け、40日間の戦いを無事終了。8月末東京と大阪でその幕をとじた。

総動員数10万人……
予想をはるかに上まわる大成功であった。
ファミコンキャラバン終了記念パーティー
会場
ワイワイ
ガヤガヤ
やりましたね、高橋さん。
大成功じゃありませんか。
!!
おめえとこのキャラバンをささえてくれたスタッフ、
それと全国のファミコン戦士たちのおかげだよ。

高橋さん、
お願いがあるんですが…。
なんでぇあらたまって……
ぼくと
勝負してください。

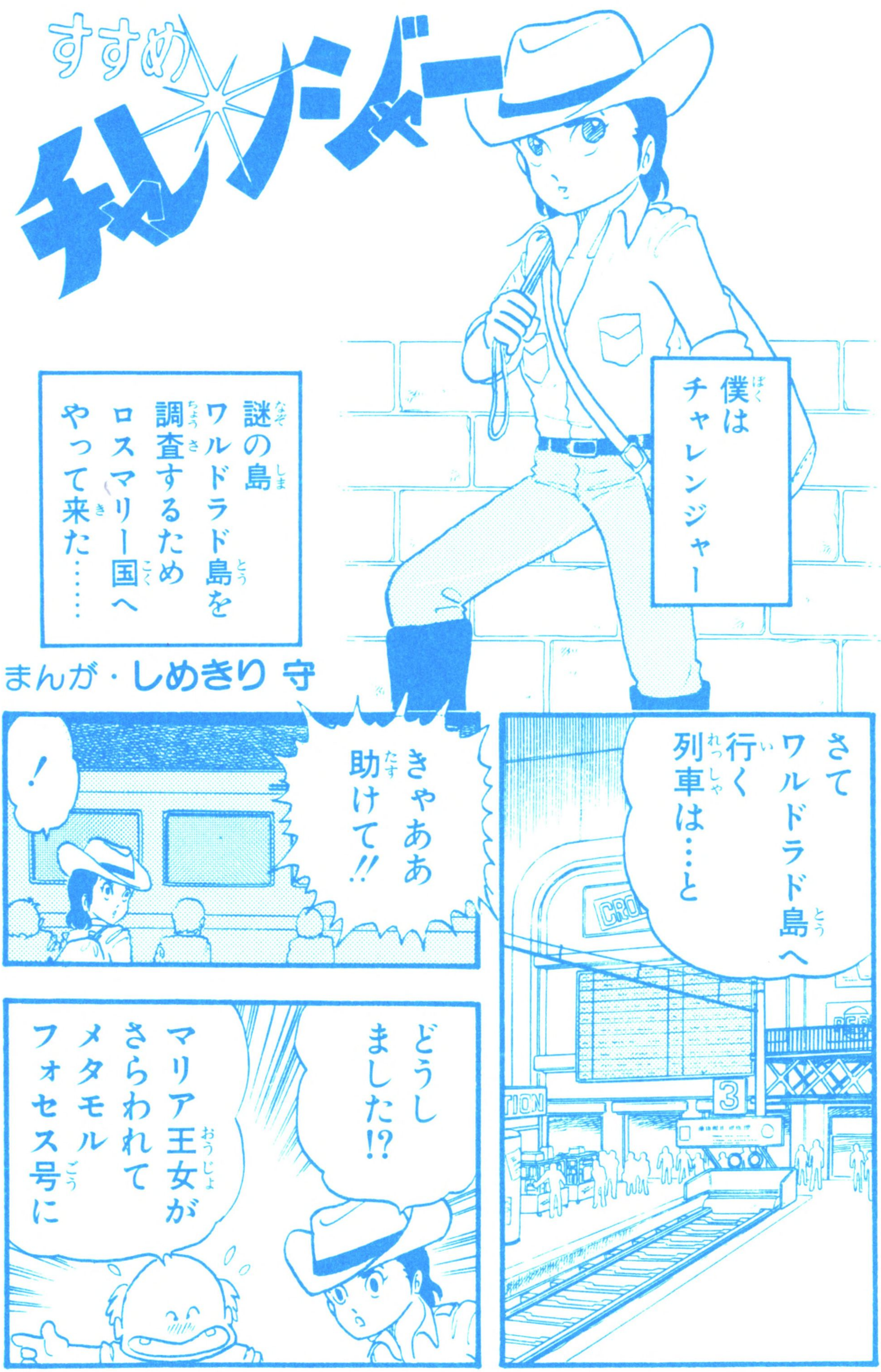

……
……
なんだとう…
ファミコン日本一の座をかけて、
ぼくはあなたに挑戦します。

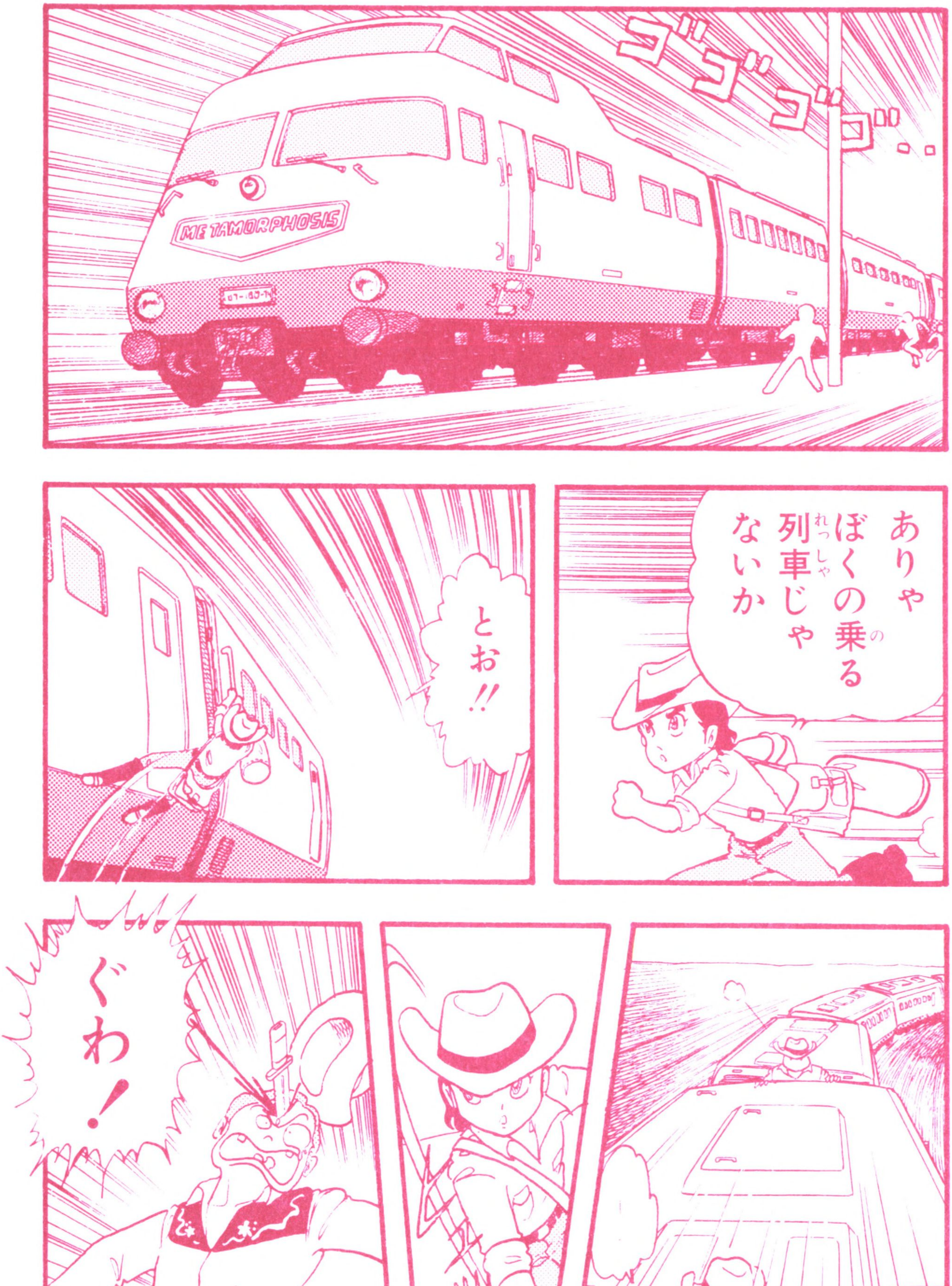
おもしれぇ
おめえとはいずれ決着をつけにゃあなるめえと思ってたんだ。
だがそいつあ今じゃねえ。
俺達にゃまだやらねばならぬ使命がある。

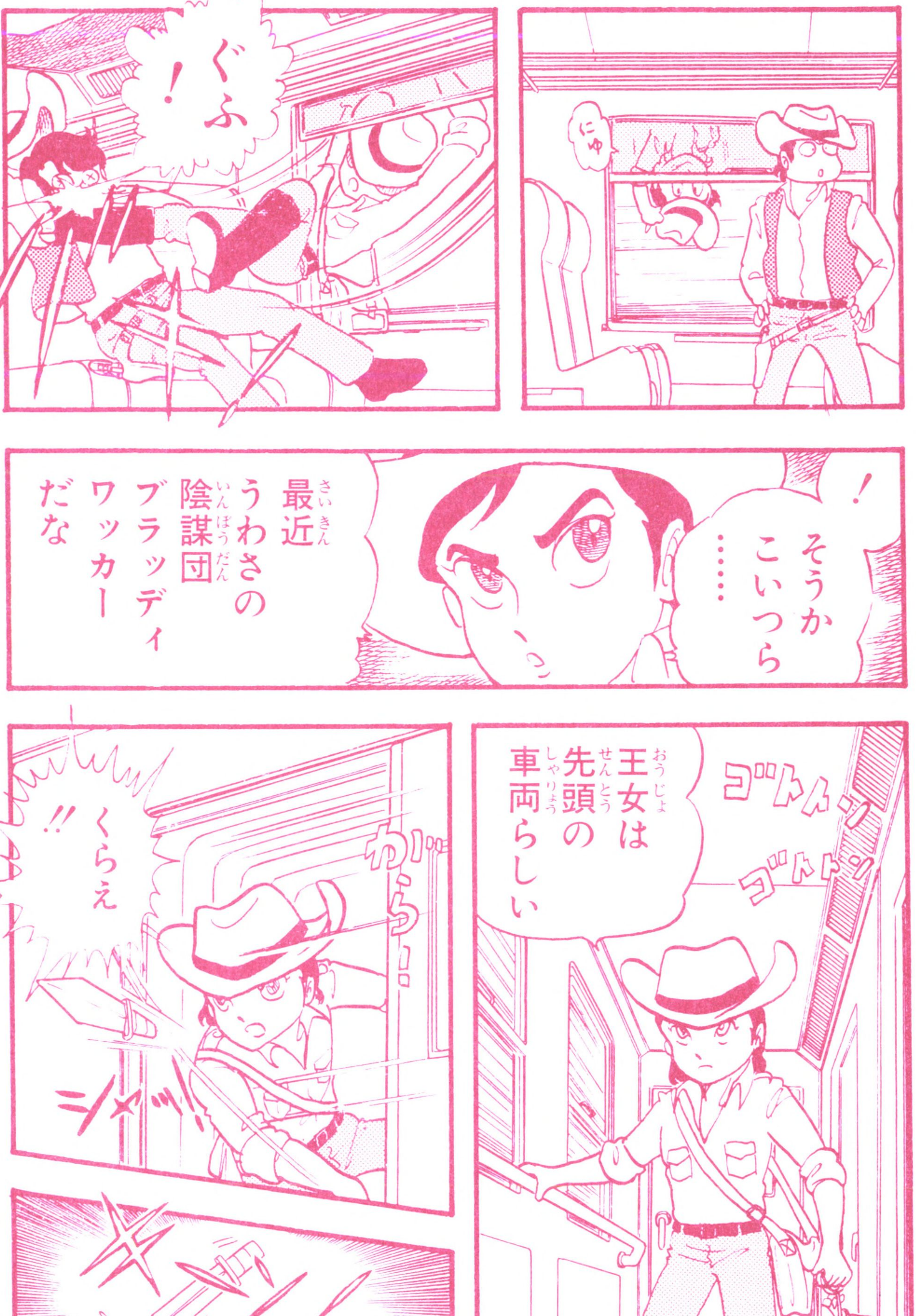

このキャラバンで南北日本に芽ばえたファミコン戦士の輪をもっと大きく育てていかなくてはならない。
俺の頭の中にはすでに次の構想ができあがっている。
全国ファミコンファンの夢がいっぱいつまった大イベントだ。
俺はいつか必ずそいつを実現してみせる！

そのときまで
南の猛虎
高橋利幸。
ファミコンという
スーパーマシンが
生み出した
宿命の二人…。
その死闘の
火ぶたは、
はたしていつ
切られるのか…

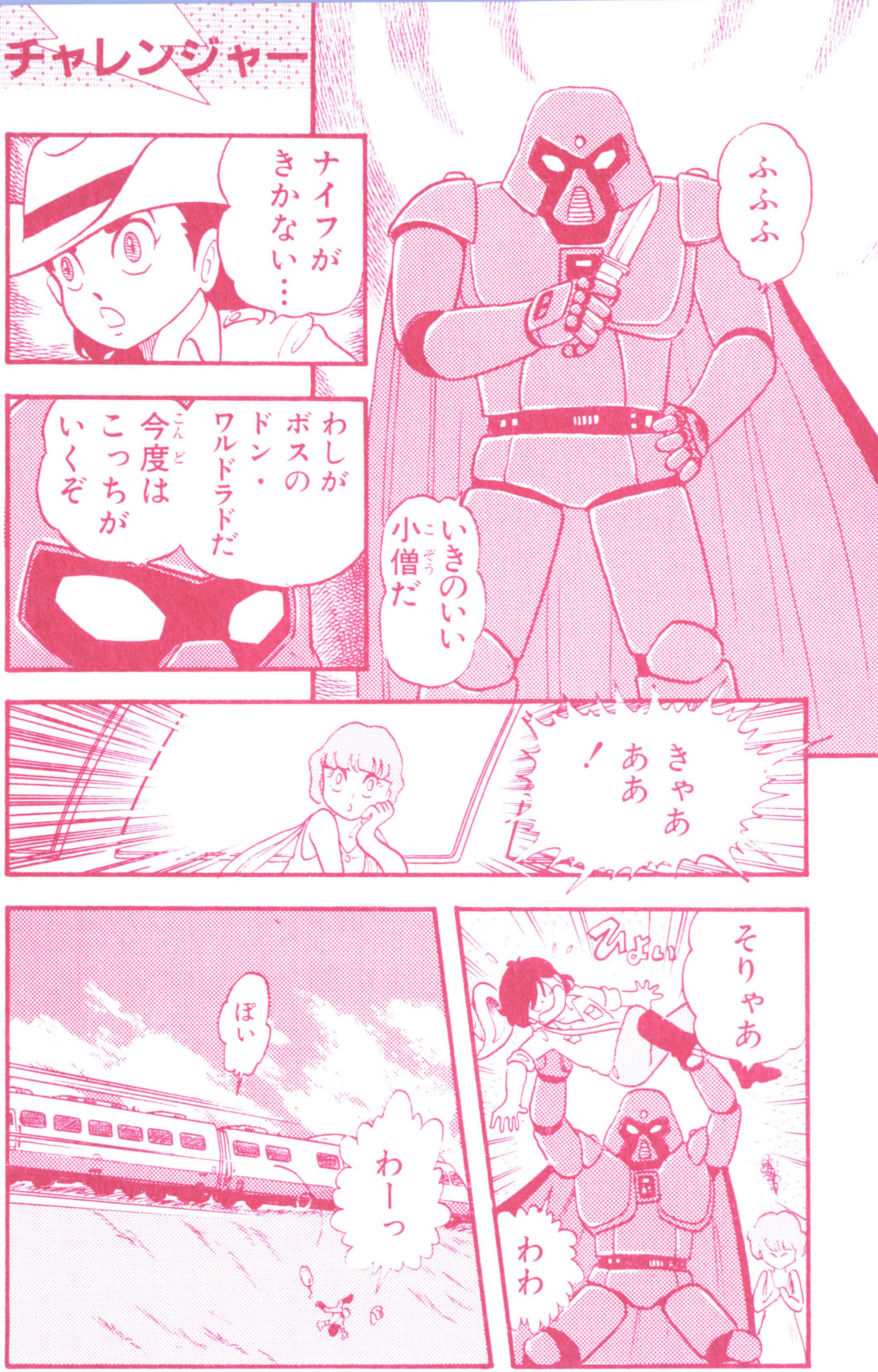
北の飛龍毛利公信。
わかりました。
この勝負はおあずけですね。
それは君達のファミコン戦士の協力があればあんがい近い日に実現するかも…

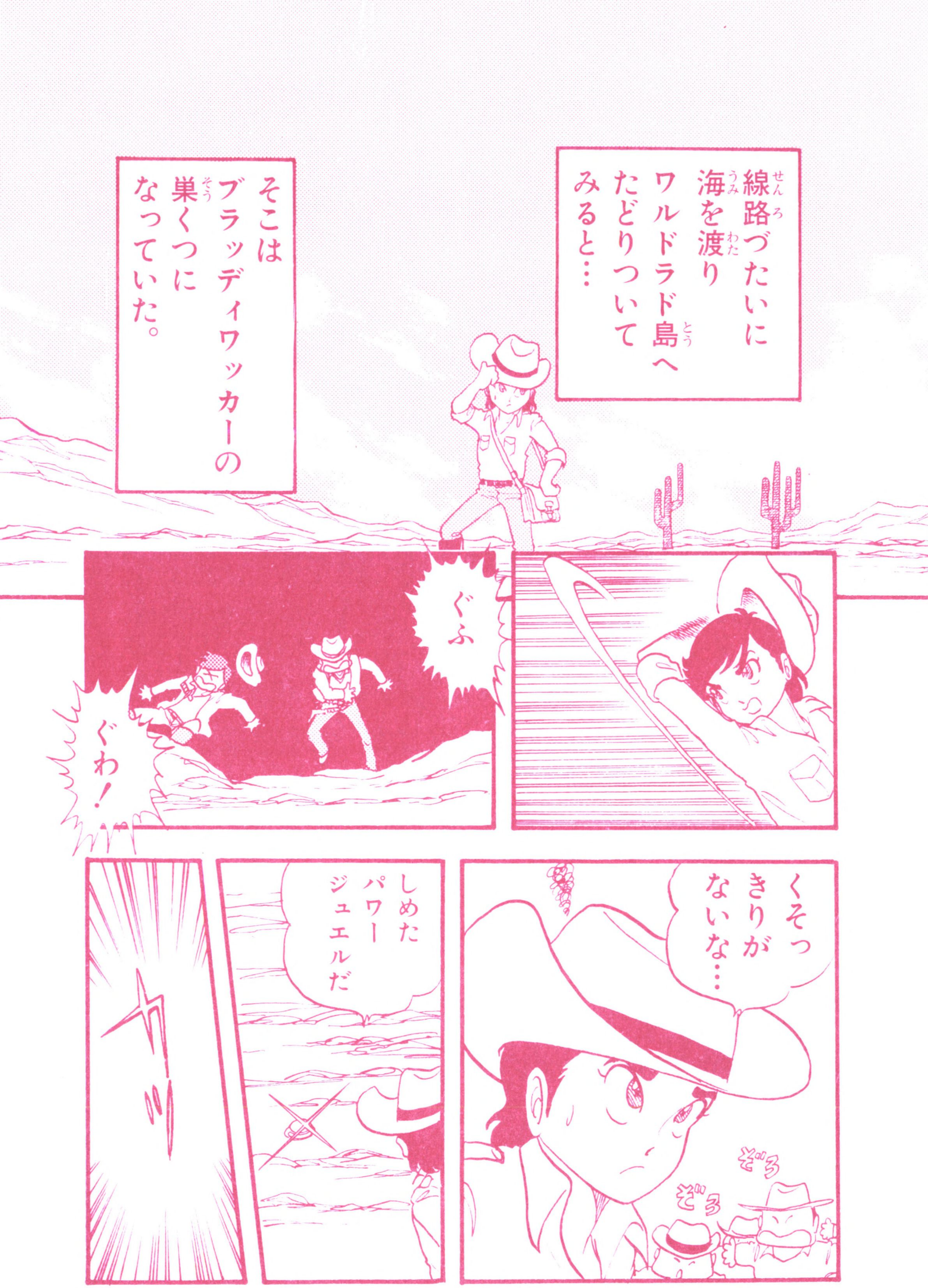

すすめ
チャレンジャー
僕はチャレンジャー
謎の島ワルドラド島を調査するためロスマリー国へやって来た……
まんが・しめきり 守
さてワルドラド島へ行く列車は…と
きゃあぁ助けて!!
!
どうしました!?
マリア王女がさらわれてメタモルフォセス号に

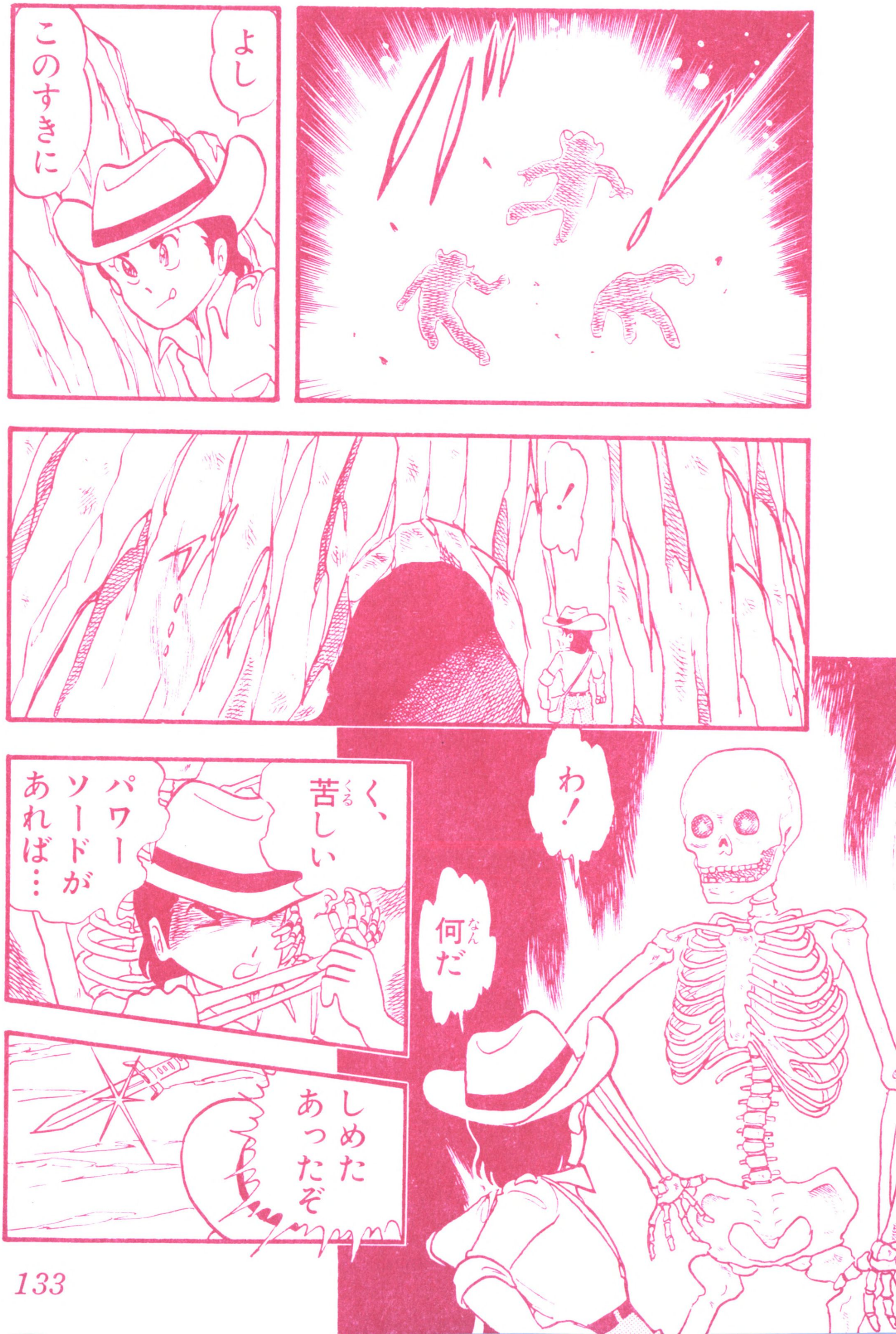

ゴゴゴゴ・・
METAMORPHOSIS
ありゃ ぼくの乗る列車じゃないか
とお!!
ぐわ!



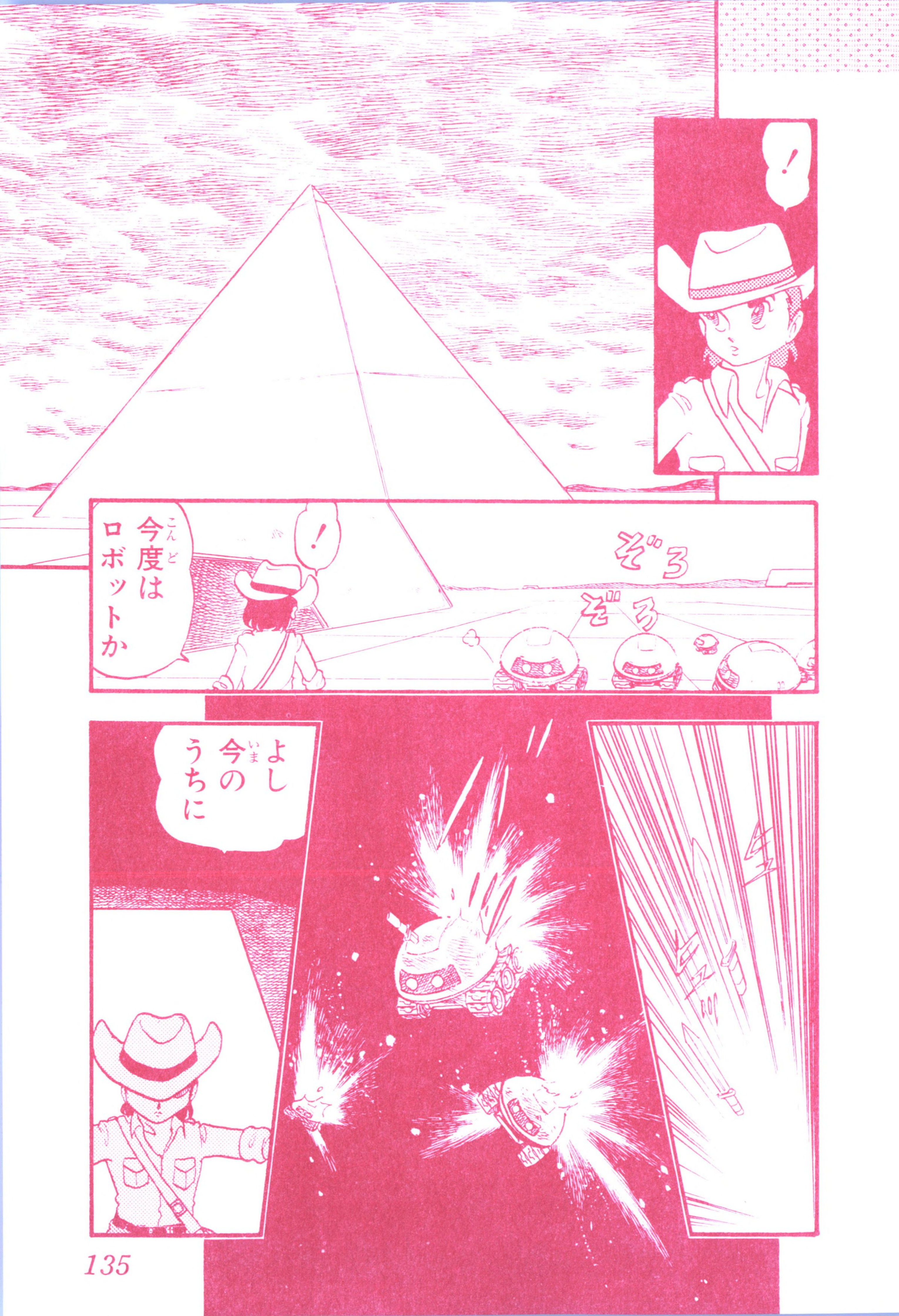
にゅ
ぐふ！
！
そうか
こいつら……
最近うわさの陰謀団ブラッディワッカーだな
ゴトトン
ゴトトン
王女は先頭の車両らしい
がらーっ！
くらえ!!

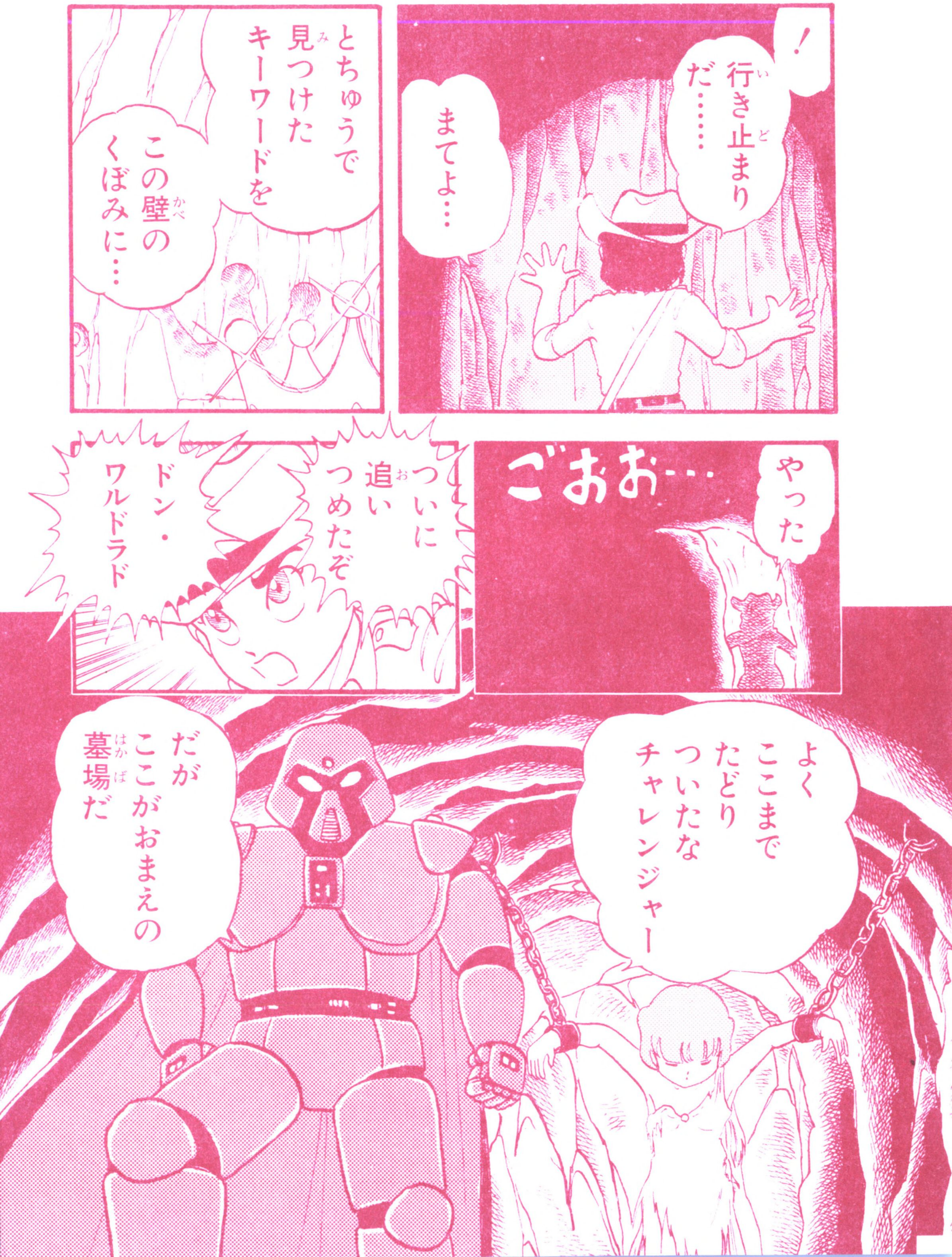

ふふふ
ナイフがきかない…
いきのいい小僧(こぞう)だ
わしがボスのドン・ワルドラドだ今度(こんど)はこっちがいくぞ
きゃああ!
そりゃあ
ひょい
わわ
ぽい
わーっ

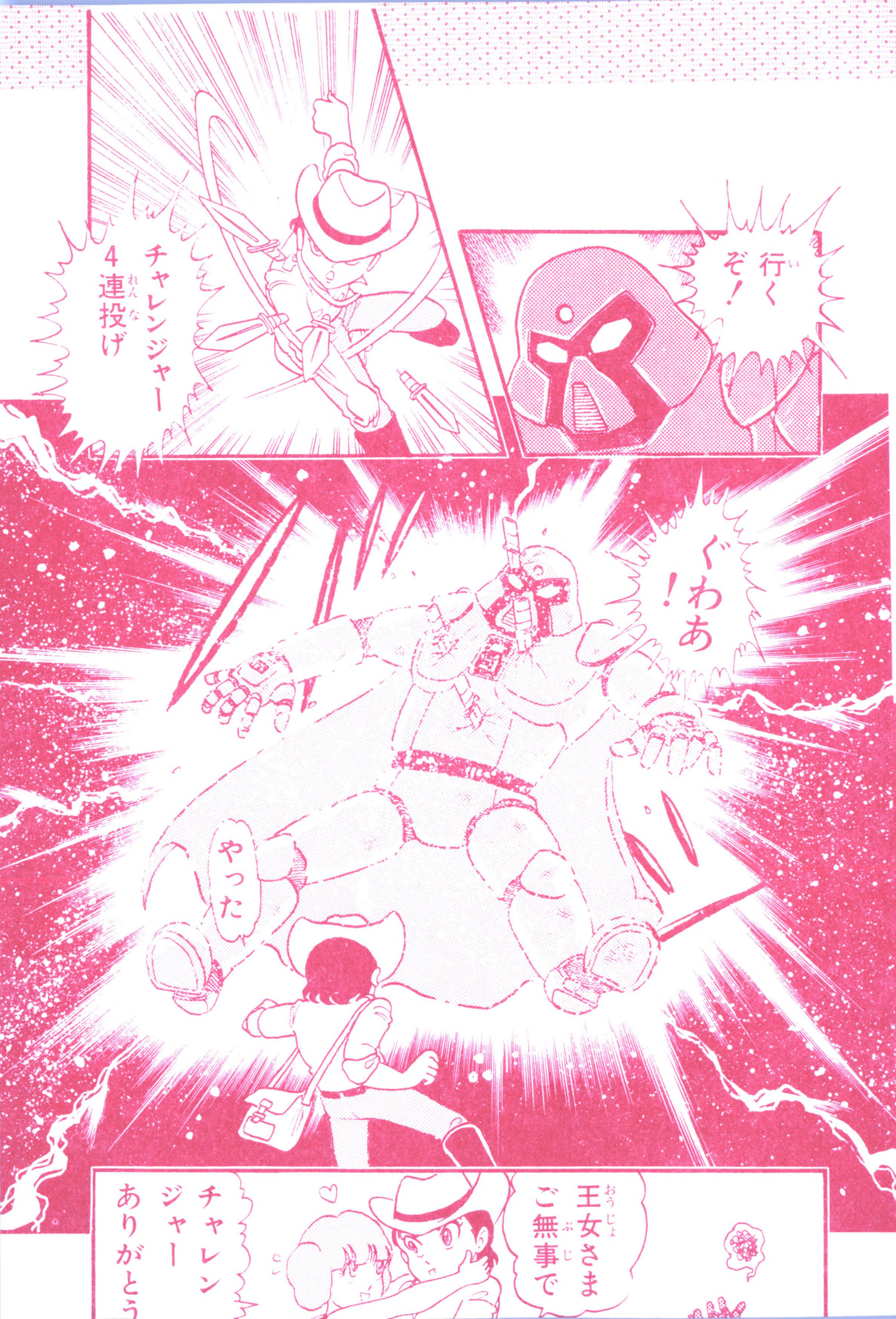

線路づたいに
海を渡り
ワルドラド島へ
たどりついて
みると…
そこは
ブラッディワッカーの
巣くつに
なっていた。
ぐふ
ぐわ!
くそっ
きりが
ないな…
ぞろ
ぞろ
しめた
パワー
ジュエルだ


よし
このすきに
!
わ!
何だ
く、苦しい
パワーソードがあれば…
しめたあったぞ

カッ
ぐおお!
やったぜ無敵のチャレンジャー
!
カギだ
これで王冠、指輪と3種類のキーワードはそろったが…
王女はいったいどこに…


!
今度(こんど)はロボットか
!
ぞろぞろ
よし今(いま)のうちに

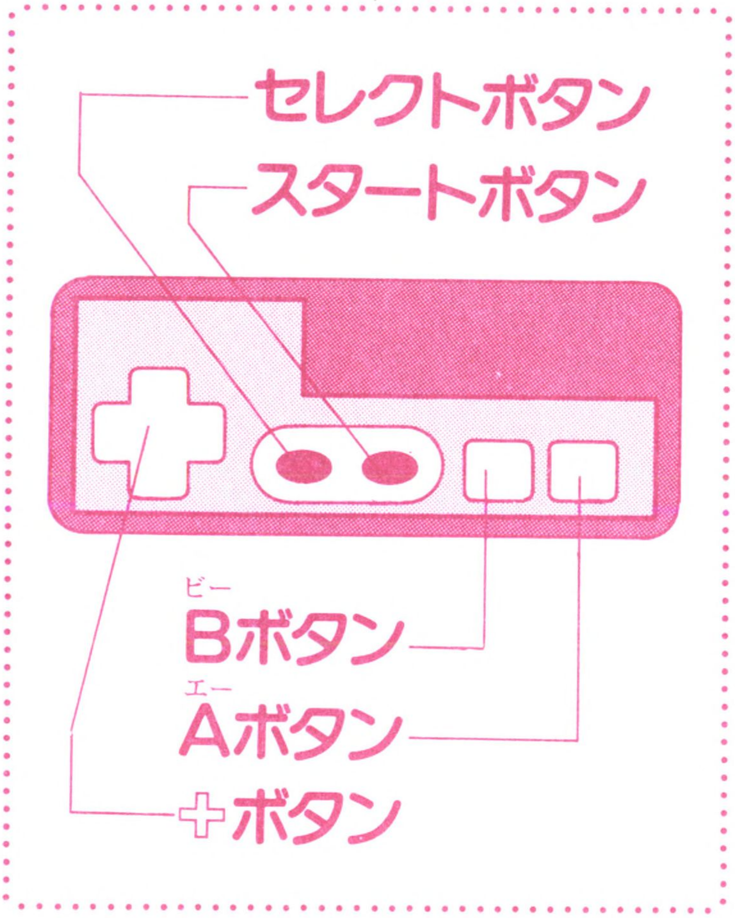

！
行き止まりだ……
まてよ…
とちゅうで見つけたキーワードを
この壁のくぼみに…
やった
ごおお…
ついに追いつめたぞ
ドン・ワルドラド
よくここまでたどりついたなチャレンジャー
だがここがおまえの墓場だ



行くぞ！
チャレンジャー4連投げ
ぐわあ！
やった
王女さまご無事で
チャレンジャーありがとう

チャレンジャーの遊び方

コントローラーの使い方



■タイトル画面で使用するボタン

●+ボタン

ゲームのレベルを調節します。調節は16段階。タイトル画面に出る"LEVEL"の文字、その下の、緑のバーが最初8本表示されます。これがレベル8。+ボタンを調節して、レベル1から16まで選んでプレイしよう。

■シーンで使用するボタン

●+ボタン

チャレンジャーを左右、上下に動かします。

シーン1では✚ボタンの下を押すと、しゃがむことができます。すばやい行動が必勝の秘けつです。

●Ⓐボタン

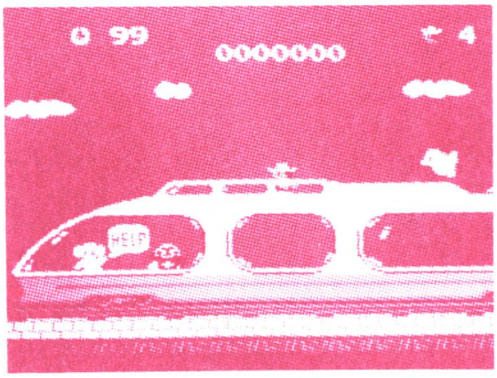
チャレンジャーの向いている方向にナイフを投げられます。

●Ⓑボタン

チャレンジャーをジャンプさせます。ジャンプ中はナイフが投げられません。

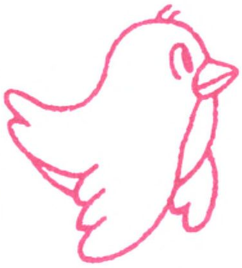
シーン1　列車を止めろ

最初のシーンはメタモルフォセス号。様々な妨害を乗り越え、最後尾の車両まで進んで車内に入り、規定時間内に先頭車両まで引き返しましょう。そして、ワルドラドにナイフを連射！



◀王女マリア、ロスマリー王国の王女。ドン・ワルドラドに捕まっている。

▶ブラッディワッカーのボス、ドン・ワルドラド。点数は800点。

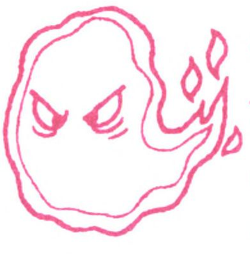


◀トリッペ。ナイフを投げるか飛び越えれば、100点。

▶オジーズ。ナイフを投げれば200点。ワルドラドの手下。

◀トビー（ヘリカー）。ナイフでは倒せない。飛び越えれば100点。

▶バル（かみなり雲）。ナイフではダメ。よけましょう。

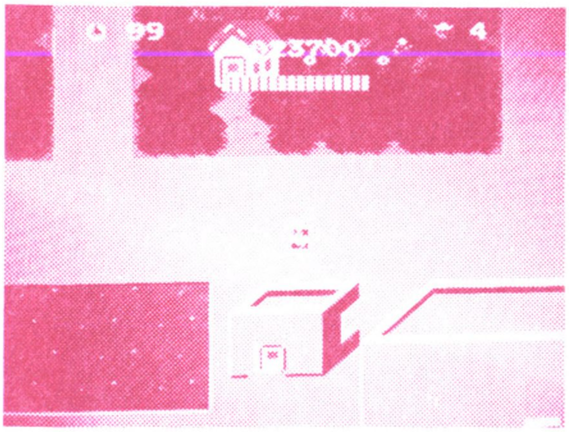


◀タマ（火の玉）。ナイフは通用しません。合ったら逃げましょう。

シーン2　王女をさがせ

メタモルフォセス号から突き落とされたチャレンジャーは、ワルドラド島にやって来ました。王女は、この島の一番奥のプレシオドランドにあるピラミッドに閉じ込められてしまっています。さあ、王女めざしてアドベンチャーの開始。

ただし、そのピラミッドに入るには、3種類のキーワードをそろえなくてはなりません。カギ、王冠、指輪の3つです。このキーワードをそろえるために、ピラミッドまでに洞くつをいくつか通らなければなりません。



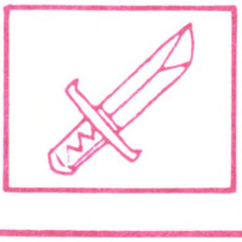
▲まっとうクジラ。パワーをくれる。倒せば400点。

▲モーリン(妖精)。ナイフで倒すと100点。

▲ケバラ（食虫食物）。倒すと400点。

▲ピタロボ。ナイフで倒すと200点。

◀パワージュエル。画面上の敵がすべて消せる。



◀パワーソード。スピードアップと無敵ナイフ。

▲カラ。パワーソードで倒す。800点。

▲オックスボーン。ナイフで倒すと200点。

シーン3　キーワードをうばえ

キーワードをさがして洞くつに入ると、噴水の先にキーワードが見えます。しかし、この洞くつがなかなかクセモノなのです。

一度洞くつの中に入ると、左側にあるキーワードを取って戻るか、あるいは死なないかぎり、この洞くつは出られないのです。

うまく噴水を使って、早くキーワードを取りましょう。キーワードを取る前にチャレンジャーが死ねば、その前にいた地点まで戻ってしまいます。ただし、キーワードを取った後だと、クリアしたことになります。

シーン4　王女をすくえ

ラストシーンは、いよいよ、3つのキーワードをそろえて、プレシオドランドのピラミッドに潜入開始。

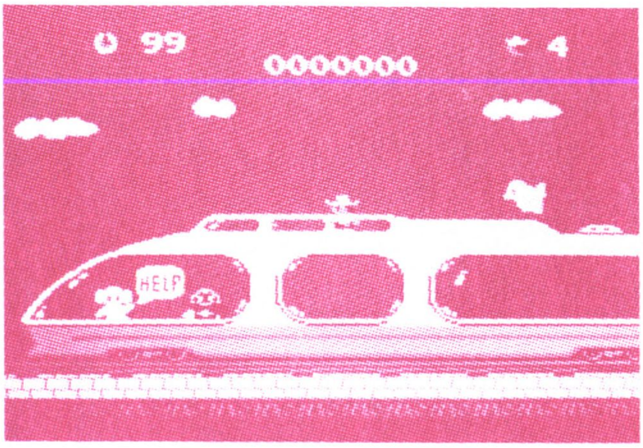
でも、このピラミッドにたどり着くには、かなりの時間がかかるので、キーワードが全部そろっても、途中の洞くつに入ってタイムを補充しましょう。でないと、タイムアップをしてしまいます。

キーワードがそろっていれば、入口で通せんぼしている岩が消えます。

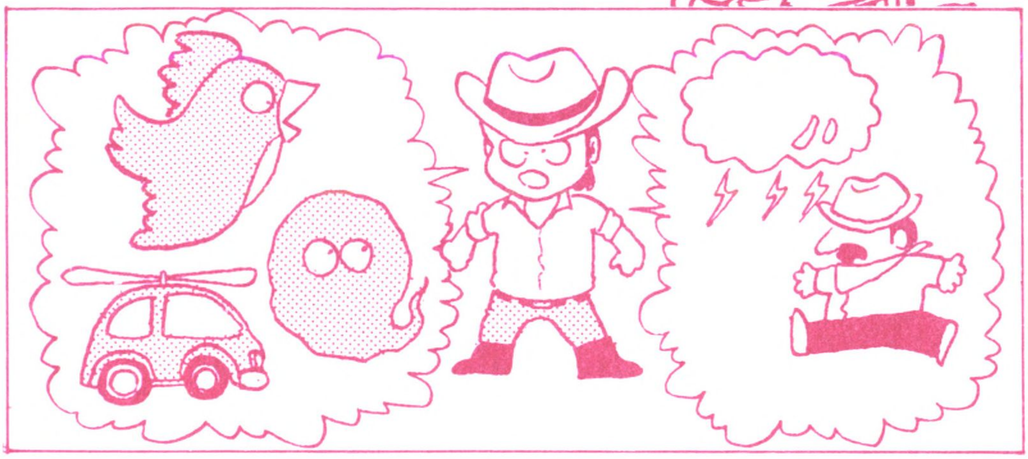
さあ、あなたは、無事マリア王女を助けられるでしょうか？

テクニック

1 登場するキャラはこれだけ！



シーン 1



どーも、どーも、私この〝チャレンジャー〟にかけては自他ともにみとめる名人、毛利といいます。どーぞ、よろしく！

それではまず、シーン1に出てくるキャラクターを、レベルごとに紹介しよう。

レベル1、2の初心者用に登場するのは、火の玉の〝タマ〟だけ。レベル3～8になると、グーンとふえて、〝タマ〟〝オジーズ〟〝トリッペ〟〝バル〟といったキャラが出てくる。

そしてレベル9～16になると、これらのキャラにヘリカーの〝トビー〟がプラスされるのだ。なっとくしたかい。

技術レベル

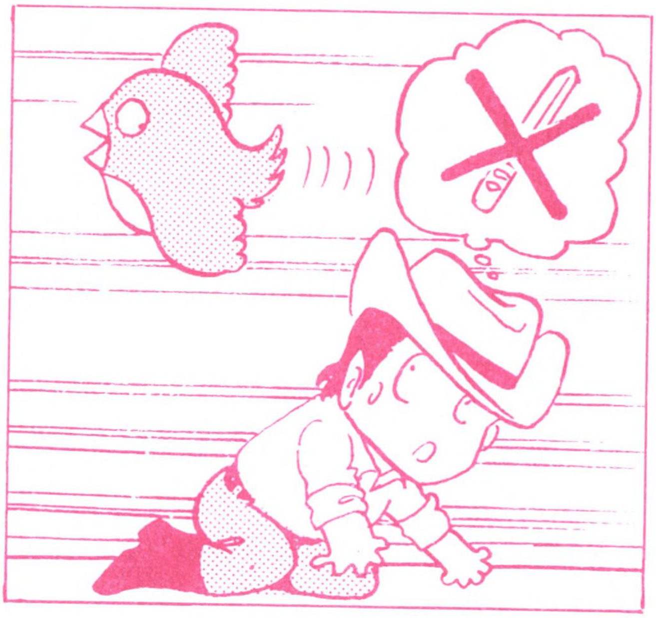
カンタン　ややハイテク　ハイテク

テクニック2 車外ではナイフを使うな！

技術レベル

いやいや、ぼくは高橋。ぼくこそがこの〝チャレンジャー〟の第一人者です。お忘れなく！

メタモルフォセス号の車内に入ろうと、最後尾まで走るチャレンジャー。タマやバルに対しては、よけるしかないんだけど、トリッペやオジーズが向かってきたら、ナイフを使いたくなるのが人情だよね。けれども、そこをガマンして、ナイフを1本も使わず、ジャンプや体をふせるだけで敵をかわし、車内にせん入してみよう。



すると、〝空飛ぶクジラ〟が出てきて、君の勇気をほめたたえてくれる。それにボーナス1万点がもられるうえ、ナント列車内でどんな敵がおそってこようとも、ゼンゼンへいちゃらという無敵パワーが得られるんだ。

ねらってみようぜ!!

テクニック 3

汽てきとナイフで無敵に！

技術レベル

ナニをおっしゃる高橋さん。チャレンジャーを無敵にしたいんだったら、もっとすごいテクニックがあるんですよ！
メタモルフォセス号に飛び乗ったら、まず列車の最先端に立つんだ。そして、音楽の中で汽車の汽てきが聞こえたら、前方に向けてナイフを投げる。汽てきは4回、それにあわせて4回ナイフを投げると、ナ、ナント、チャレンジャーは、その場で向かうところ敵なしの鉄腕バージョンに生まれ変わるのだ！
こうなると、連結部のところを飛びはねることだけに気をつかえばいい。あとはどんな敵とぶつかろうとも、痛くもかゆくもなくなってしまうってわけだ。どーだい、これだけのテクニック、ちょっと見つからないだろう。

テクニック

4

列車内のタマはふせるだけ

技術レベル

そのテクニックなら、もちろんぼくも知ってるよ。

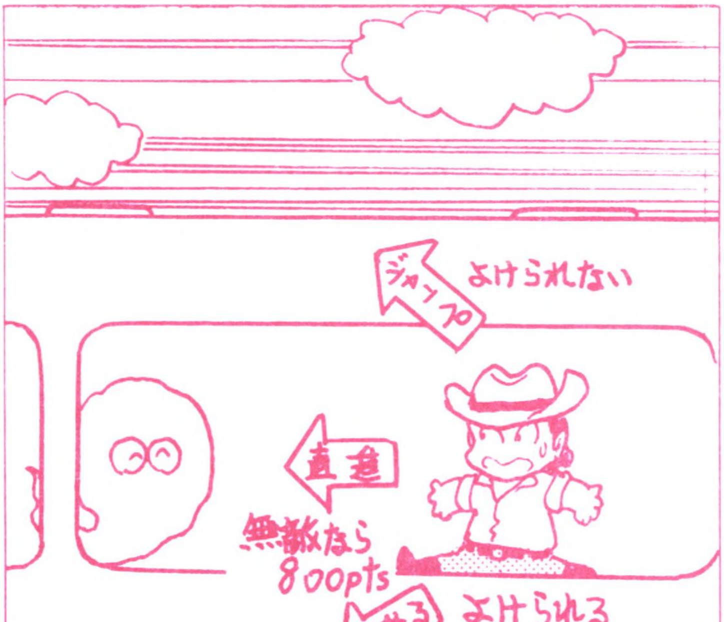
でもね、あの汽てき音をまっている間って、とってもたいくつな気分なんだよねっ。

そうそう、無敵になったときの得点について、おぼえておくと、便利なことがある。

あのふだんだったら、よけるしか手のない〝バル〟や〝タマ〟は、鉄腕バージョンのとき、ぶつかってやっつけると、800点になるんだ。

いつも、いやがらせをされているやつらに、このときとばかり、復しゅうしてやろうじゃないか。1つやっつけるごとに800点。これは快感だぜ。

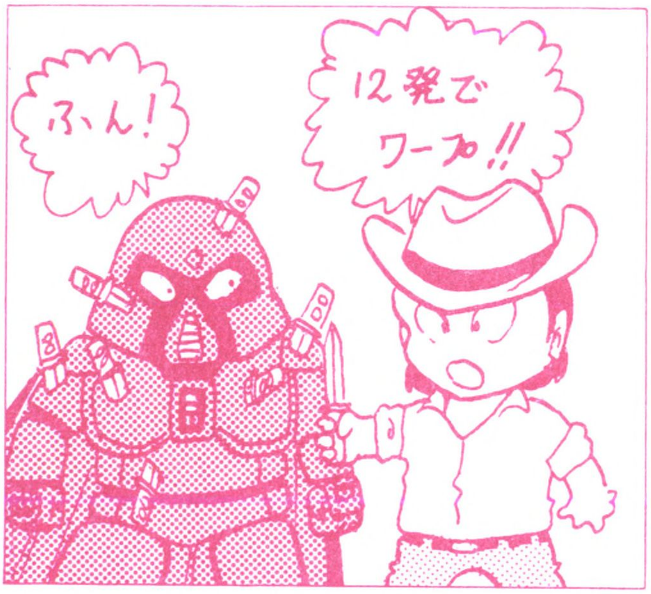
あと、これは無敵じゃないときのことだけど、車内でタマと会ったときは、ふせるほか手はない。車内はせまいので、ジャンプしてかわすよゆうがないんだ。うっかりしないようにね！



テクニック

5 いっきにシーン4へワープ!

技術レベル



それじゃもう、とっておきの㊙テクニックを教えちゃいましょう。どんなものかというと、この〝メタモルフォセス号〃から、いっきにシーン4の王女マリアが閉じこめられているピラミッドまで、ワープしてしまうのだ。カギ、王冠、指輪をそろえることなく、王女を救出できるチャンスにめぐまれてしまうのであーる。

はははっ、スゴイだろう。このワープを行なうには、メタモルフォセス号にいるドン・ワルドラドに向かって、12発のナイフを投げこめばいいんだ。そうすると、800点のボーナスももらえる。

ナイフは、遠くから投げてもダメ。車外に突き落とされるまでの短い間に、12発のナイフを、シュシュシュ…と。むずかしいけど試してみる価値はあるぜっ!

だが、この技、ちょっと君たちには無理かな?

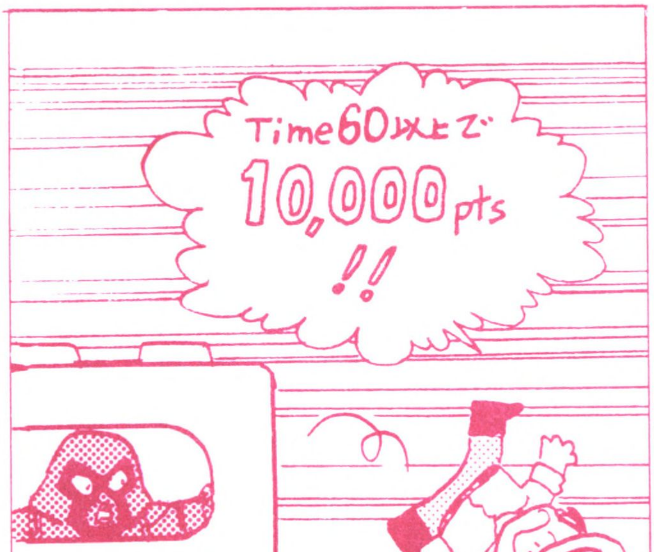
テクニック 6 タイム60以上で1万点！

技術レベル

そおんなあっ、あの短い間にナイフ12発だなんて、無理にきまってるじゃない。

チャレンジャーが、先頭の車両に入ると、あの〝ドン・ワルドラド〟は、ものすごい勢いで向かってくるんだぜ。そして、あっという間に、外へ放り出されてしまうんだ。

いくら早投げの名人でも、8～9発投げるだけでせいいいっぱい。㊙テクニックにはちがいないだろうけれども、じっさいに行なうのは、かなりむずかしいでしような。



それよりも、もっと手がたい作戦を教えよう。

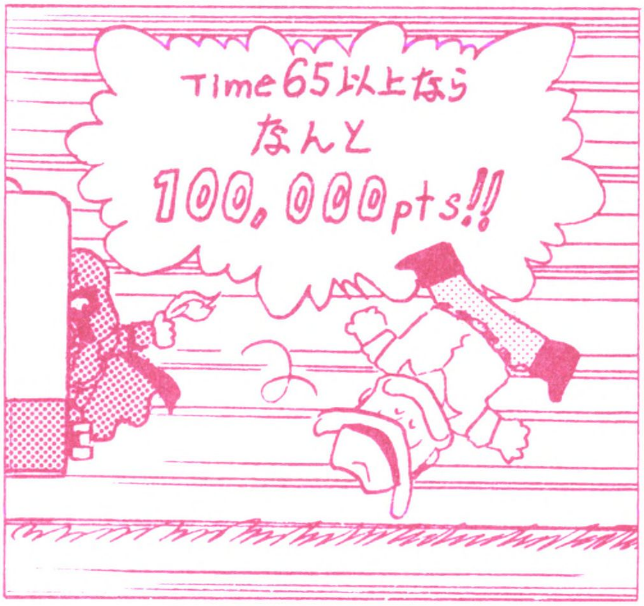
タイムを60以上残して、メタモルフォセス号からエスケープすると、ボーナスとして、1万点がもらえるのだ！

ナイフ12発なんて無理なことをするより、タイム60以上でボーナスもらったほうが、ずっとかしこい作戦ですな。

テクニック

7 65以上なら10万点もらえるぞ

技術レベル



ほほう、高橋さんのいうことにも、一理ありますな。まだチャレンジャーの冒険は、はじまったばかり。ここから、ひとつ飛びにラストシーンまでいっちゃったんじゃ、スリルもへったくりもないもんね。

ボーナスけっこうですねえ、大いにけっこう。

でも、60以上で1万点ですって、ボーナスで1万点ていどもらっても、あんまりうれしくないんじゃないかえ？

ボーナスというからには、もっとドドーンともらっちゃいましょうよ。

10万点くらいほしい、そうでしょうそうでしょう。

実は、タイムを65以上残してエスケープすると、10万点もらえるんだよねっ。

テクニック 8 HELPの上でジャンプしろ

技術レベル

はいはい、10万点ね。大きいことはイイことだなんていうから、65以上残してのエスケープは、ねらうべきかもしれないな。

でも上を見たらキリがないって言葉もあるからさ。

ここでは、こまめにコツコツと得点できる方法を、教えることにしよう。

話は少し前後しちゃうけど、チャレンジャーがメタモルフォセス号の上に飛び乗ったとき、車内では王女マリアが"HELP"の声をあげてるよねえ。

この"HELP"の文字の上あたりに立って、ジャンプすると、100点もらえるんだ。

それと、これは㊙ちゅうの㊙だけど、汽てき音にあわせてナイフを投げるかわりに、その場所で4回飛び上がってごらん。

ナント、これでも無敵になれるんだよね。知らなかっただろ？　ジャンプもただすればいいというもんじやない。私の大発見なのだよ。

テクニック

9 鉄腕になったらジャンプしろ

技術レベル

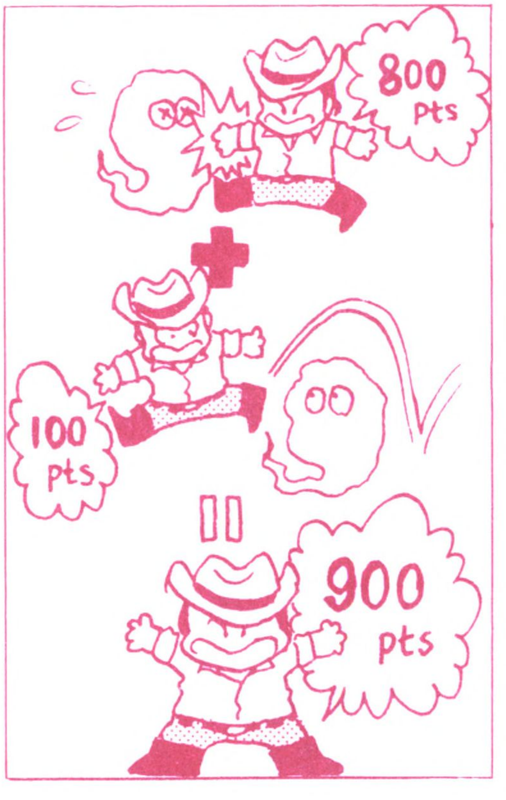
　100点かせげるっていえば、必ず頭に入れておいたほうがいいテクニックがあったんだ。ナイフを前方に4回投げたり、車外でナイフを1本も使わず車内に入ったりすると、チャレンジャーは、無敵の鉄腕バージョンに生まれ変わるよね。

　無敵なんだから、どんなキャラクターとぶつかろうとへっちゃらさ。トリッペ、オジーズ、タマはもちろん、バルやトビーとはち合わせしてもゼンゼン平気！

　こわいものなしなんだから、こっちから、どんどん向かっていこう。

　そして、ぶつかったすぐ後には、必ずジャンプするといい。

　そうすると、やっつけたキャラの得点に、プラス100点がもらえるのだっ。



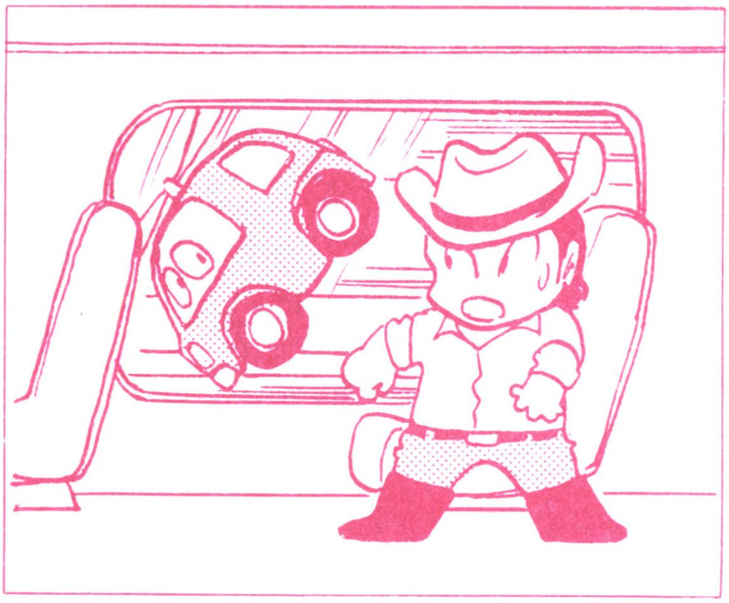
　100点とバカにしないで、鉄腕になり、キャラと当たったらジャンプ。おぼえておこうね！

　チリもつもれば山となるってわけだ！

テクニック

10 車内でもトビーには要注意！

技術レベル



あと、シーン1のキャラクターで、注意しなければならないことを教えておこう。タマにナイフが通用しなかったり、バルはよけるしかない、なんてことはみんなよく知ってるよねえ。

問題はトビーなんだ。

メタモルフォセス号の車外にいるとき、トビーがやって来たら、右か左によけるか、ジャンプすればいい。

さて、車内に入ってしまったら、もうトビーとは無関係、というわけにはいかないのだ。トビーが、メタモルフォセス号を越えて落ちていくとき、車内のチャレンジャーと位置が重なると、あわれチャレンジャーは死んでしまうのであるっ。

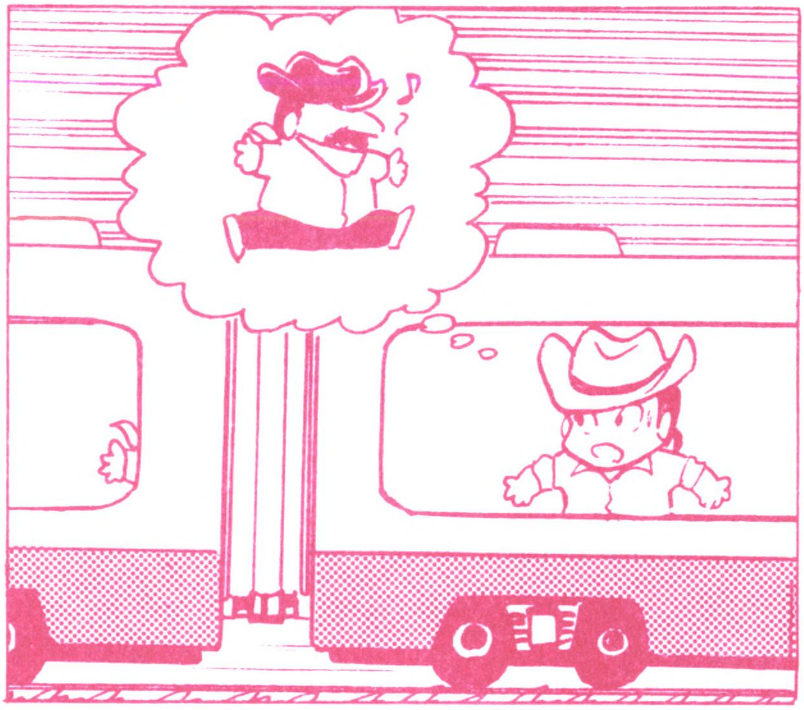
トビーは外にいるんだから、おかしい気もするけど、注意しないとやられるゾ！

テクニック

11 車内の柱の陰にも気をつけろ

技術レベル

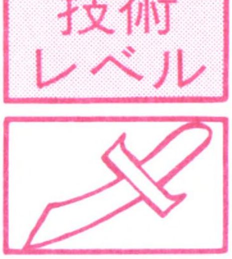
　高橋さん、高橋さん、車内ではもっと注意しなくちゃならないところがあるでしょうが。
　それは、柱の陰や連結器で、内側が見えなくなっているところ！
　たとえば、柱の陰にかくれたオジーズをナイフでやっつけたと思っていたら、そのときオジーズはジャンプしていて当たっていなかった、なんてこともあるわけ。



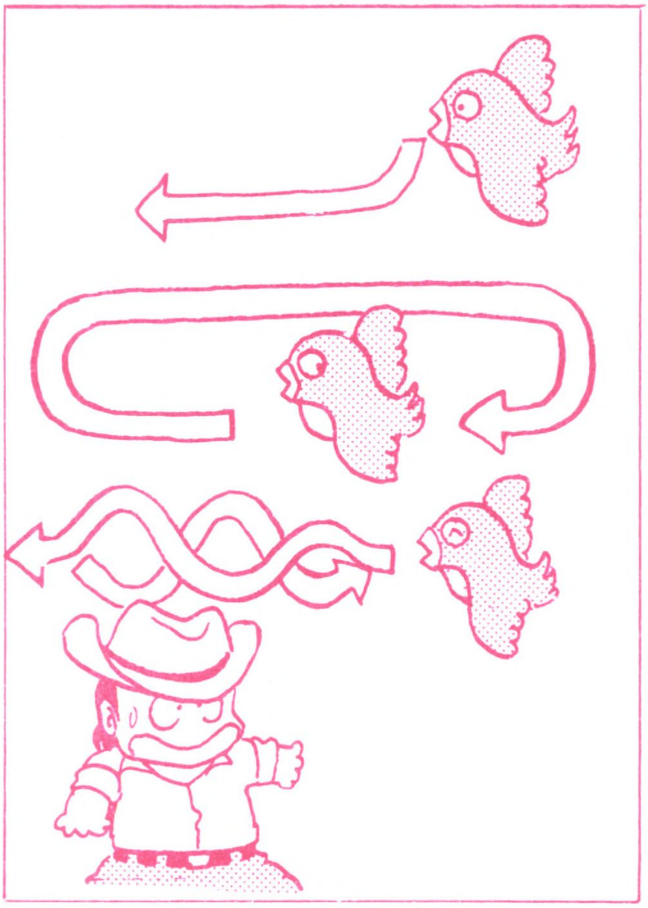
　やっつけたはずのオジーズが、とつぜん柱の陰から出てきて、こっちがやられてしまったんじゃあ、泣くに泣けないもんね。
　窓わくや連結部のところで、見えなくなった敵をやっつけるには、その動きをよーく見ておいて、ナイフを投げるタイミングをはかることが大切なのだ。
　ただ向かってくる敵にナイフを投げるだけでは、思わぬ失敗をしてしまうぞ。

テクニック 12 トリッペには3種類あり！

技術レベル



柱の陰についていては、今ぼくもいおうと思ってたところなのに…。
まあ、シーン1をクリアするテクニックは、こんなところでしょうな。
そうそう、最後にトリッペの飛び方には、3種類あることを教えておこう。
上のイラストにあるように、右側から飛びおりてくるもの、時計の方向に回転してくるもの、そして波形にやってくるものの3つだ。
このパターンを頭に入れておけば、トリッペなどおそるるにたらず！
わかったかな？

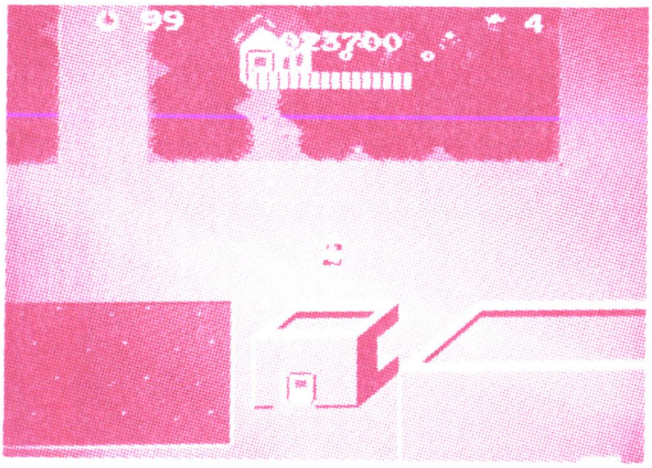


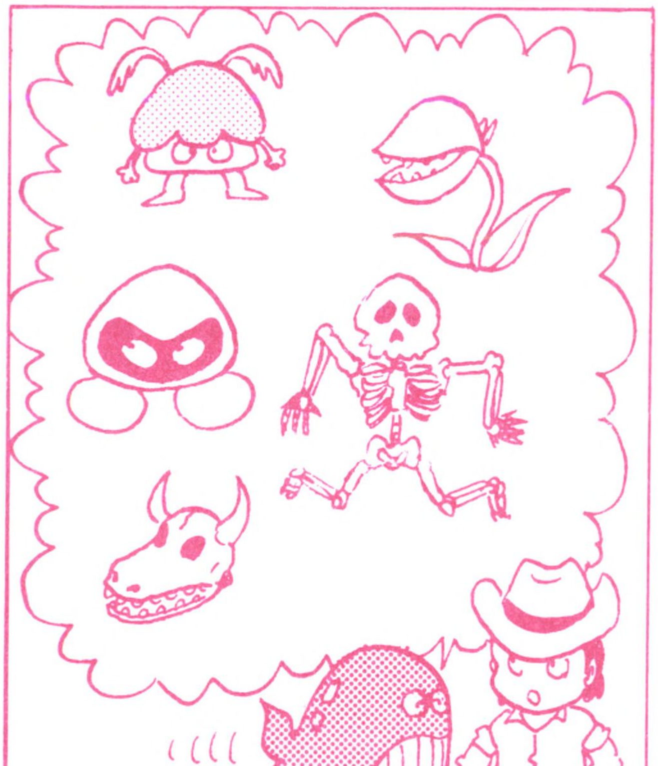
テクニック

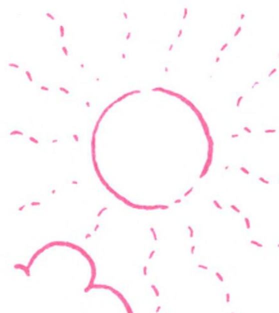
13 これがシーン2の全キャラだ

技術レベル

シーン 2







さて、シーン2だ！まず、登場するキャラクターを頭に入れておこう。

レベル1、2では"タマ"と、ただ1つの味方キャラ"まっとうクジラ"が出る。

レベル3〜16になると、この2つにくわえて"オジーズ""モーリン""ケバラ""ピタロボ""オックスボーン""カラ"が登場してくるんだ！

テクニック 14

16匹連続殺すと仲間が増える

技術レベル

敵を4匹以上、ナイフを無駄にしないでやっつけると、パワーアップ・アイテムが出る。これはジョーシキだからみんな知ってるよね。

けれども、4匹つづけてたおして、パワーアップ・アイテムを得たからといって、ナイフをやたらと投げて、的をはずすのはやめたほうがいいよ。

というのは、連続で16匹の敵をやっつけると、〝空飛ぶクジラ〟が出現。こいつをナイフで倒してしまえば、チャレンジャーが1人増えるのだ！

冒険していくうえで、何が一番うれしいかって、仲間の数が増えることほど、うれしいことはない。

だから、ナイフは注意ぶかくねらって、敵からはずさないようにしようぜ。

そうすれば、仲間のチャレンジャーの数を1人、2人と増やしていくことも夢ではない。

テクニック 15

逃げるには木や岩のカドを！

技術レベル

ワルドラド島を探険してくとき、いろんなイヤな敵があらわれるけど、そのなかでもタマはとりわけイヤな奴だ。
なにしろ、パワーアップ・アイテムを使わなきゃ、やっつけることができないんだから。それに、そのしつこさときたら、並たいていじゃない。

こっちは上下左右にしか動けないのに、ヤツらはナナメにも動けるから、まったく頭にきちゃう。
こいつらから逃げるには、木や岩のカドをうまく使うことだ。
まっすぐ逃げてきて、急に木や岩のカドを曲がると、タマはついてこれず、止まってしまったり、離れていってしまったりするんだ。
これはタマ以外のキャラクターにも使える作戦だから、おぼえておいたほうがいいよ。迷路のような地形を有効に使って、敵をもてあそんでやろうぜ。

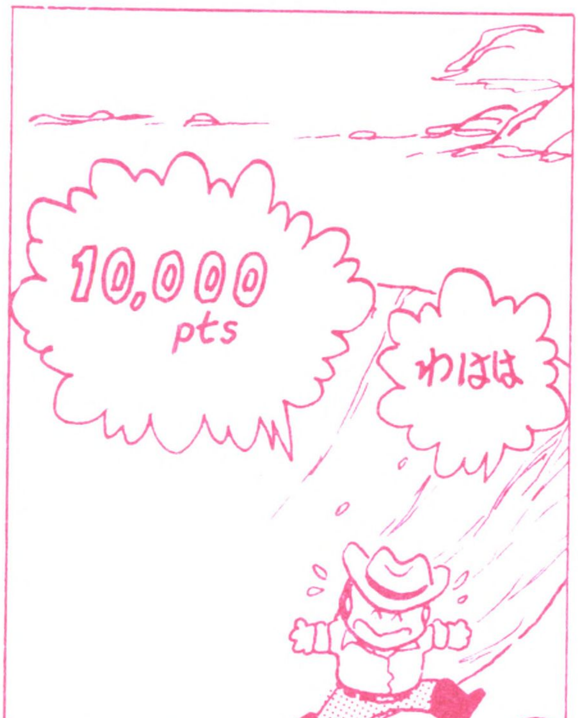
テクニック 16

パワーソードでアリジゴクへ

技術レベル

なんでーい、毛利くんは敵からの逃げ方を教えてるんですか。ははは っ、弱気なもんだねえ。

ぼくは逃げるどころか、自分からあの恐ろしいアリジゴクに入って得点しちゃうというテクニックを教えちゃうぞ。



パワーソードにナイフを当てると、5秒間チャレンジャーは、どんな敵でもやっつけることができる。

実はそのとき、アリジゴクの中に入っても、抜け出すことができるのだ。しかも1回出入りすると、1万点のボーナスがもらえる。

ぼくなんか、5秒の間に8回も出たり入ったりできるぞ。ポイントは、音楽が変わるのと同時くらいに、素早く出入りすることだ！

テクニック 17

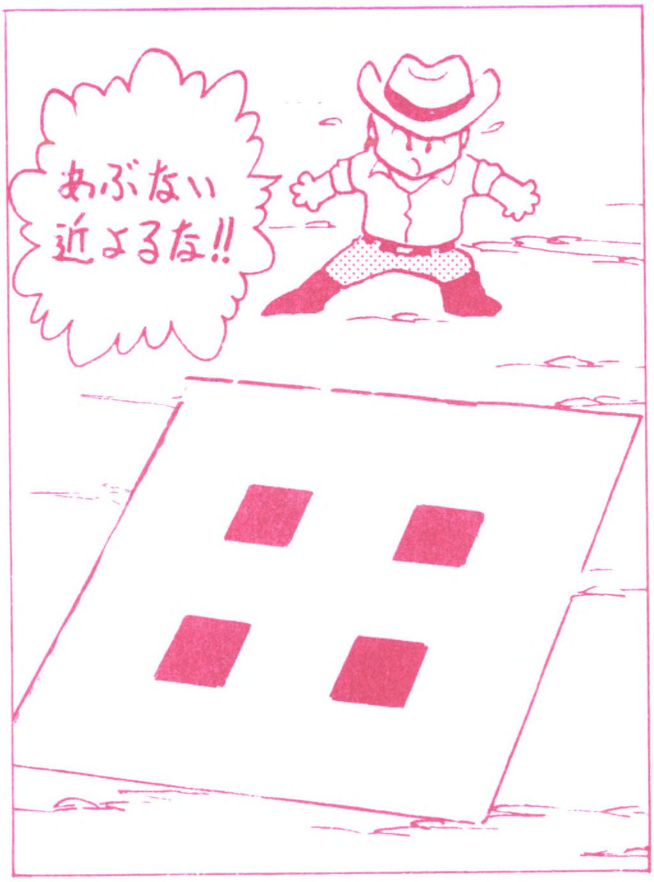
ここにはゼッタイ近づくな!

技術レベル

なんでそんな危険なことしなきゃならんのだ。チャレンジャーの目的は、王女マリアを救い出すこと、そんな危ない橋をわたるようなこと、しなくていいのっ!

私はアリジゴクなんか、絶対近づかないもんね〜だ。

このほかにも、絶対ずえったいに近づいてはいけないところがあるぞ。ミステリーゾーンといって、4つの穴があいた地点がある。ここに入ってしまい音楽が変わったら最後、あとは死ぬのを待つだけなのだっ。



このミステリーゾーンとならんで、入ってはいけないところが、実はもう1つある!

それはトラップ島にある洞くつ。この洞くつは、入ったら確実に死ぬという恐怖の場所なのだ。

トラップ島には、近づかないほうがいいぞ。

テクニック 18 洞くつへ入る時パワーに注意

技術レベル ⚔⚔

まあ、逃げながら進むか、攻めながら進むかは個人の自由。ぼくはこれ以上、何もいいません……。

さて、キーワードのある洞くつに入ろうとするとき、残っているパワーに注意したほうがいいよ。

というのは、洞くつから出てきたときのパワーと、入ったときのパワーというのは、同じなんだ。入ったときパワー不足だと、出てきたとき敵におそわれ、アッという間にやられちゃう、なんてことにもなりかねないからね。

それと、洞くつに入るときのことだけど、番人のカラは、パワーアップ・アイテムを使わなくても、右に動いたとき、その左ワキを通り抜けることができるんだ。

カラの動きは単調だから、タイミングを見はからえば、あんがい成功率は高いぞ。

ワルドラド島攻略順路

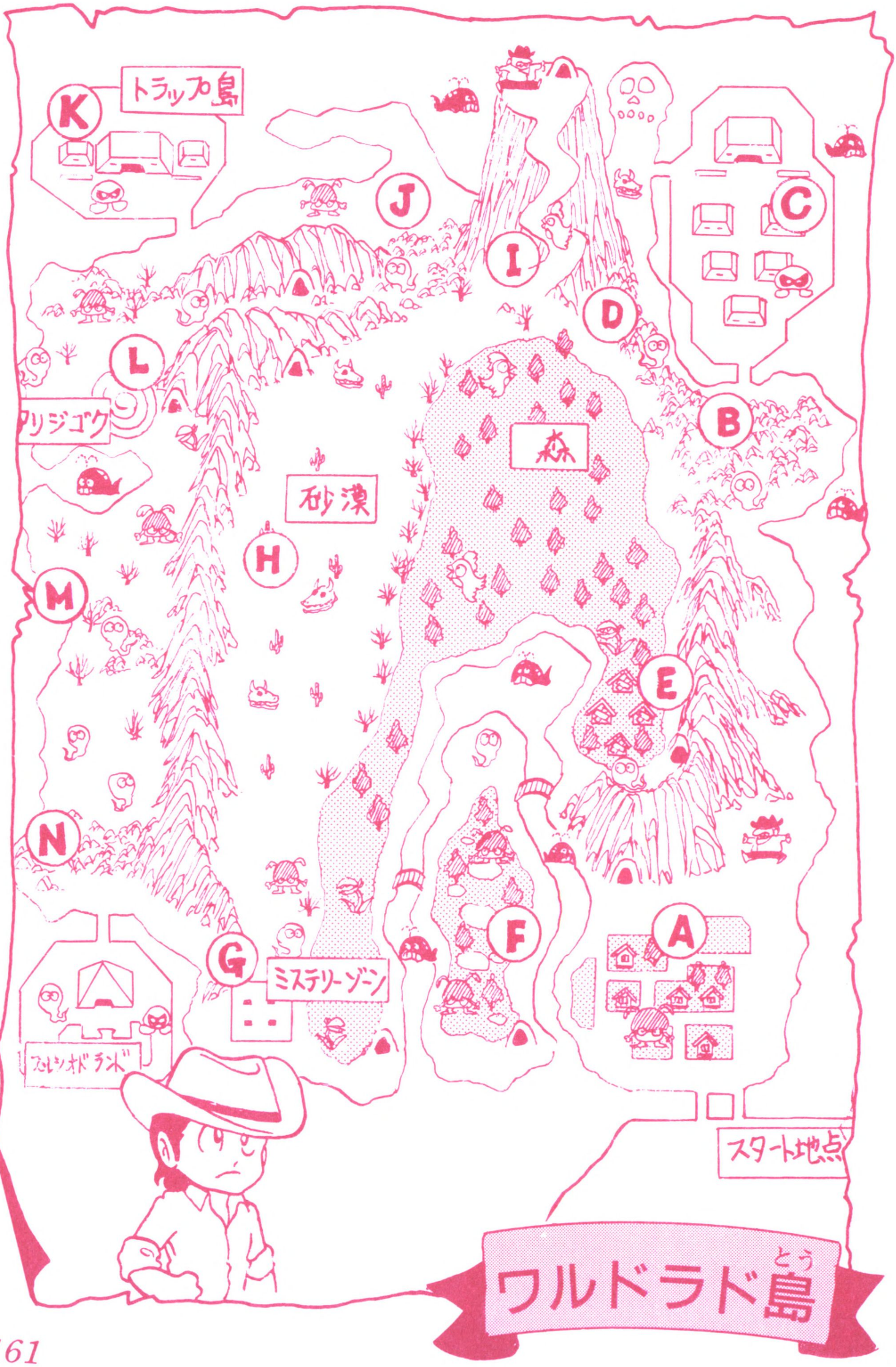
シーン2 広大なワルドラド島の攻略法を徹底大公開!

メタモルフォセス号に、ドン・ワルドラドを追いつめたチャレンジャー。しかし、姫を救い出せる、あと一歩というところで、ワルドラドにメタモルフォセス号から落とされてしまった。チャレンジャーは、悪の巣くつであるワルドラド島まで、姫を助けに行かなければならなくなってしまったのだ。

はたして、ワルドラド島には、ワルドラドの手下をはじめとして、数々の怪奇なキャラクターが、チャレンジャーの行く手をはばんでくる。その他にも、トラップ島や、アリジゴクなど、ワナや危険地帯が、牙をむいて待ち受けているのだ。

しかも、姫を助けるためには、カギ、王冠、指輪の3種類のキーワードをそろえなければならないのだ。

そこで、ここでは正しい順路と、各ポイントでの必勝法をくわしく教えちゃおう。


トラップ島
K
J
C
I
D
L
アリジゴク
B
森
砂漠
H
M
E
N
F
A
G
ミステリーゾーン
スタート地点
ワルドラド島

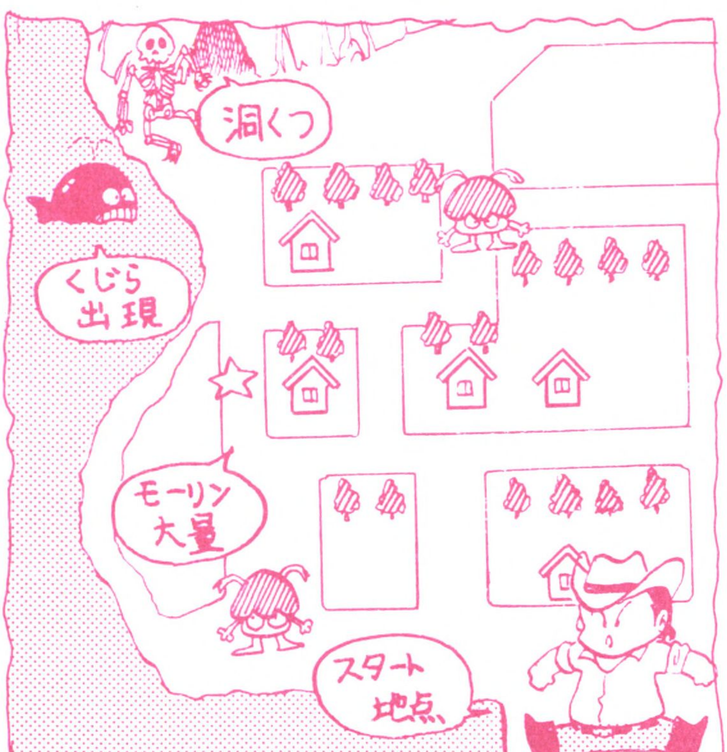
A アドベンチャーの始まり

チャレンジャーがワルドラド島について、最初に降り立った所がここだ。

あたり一面、廃きょと化した家並みが続いている。ぶっそうだ、何か出そうだ！　と思っているとやはり出た。妖精のモーリンだ。ピョンピョンはねて、チャレンジャーに飛びついてくる。あまり悪そうな奴ではないが、飛びつかれると、体の力を吸い取られて、動けなくなるので注意しよう。

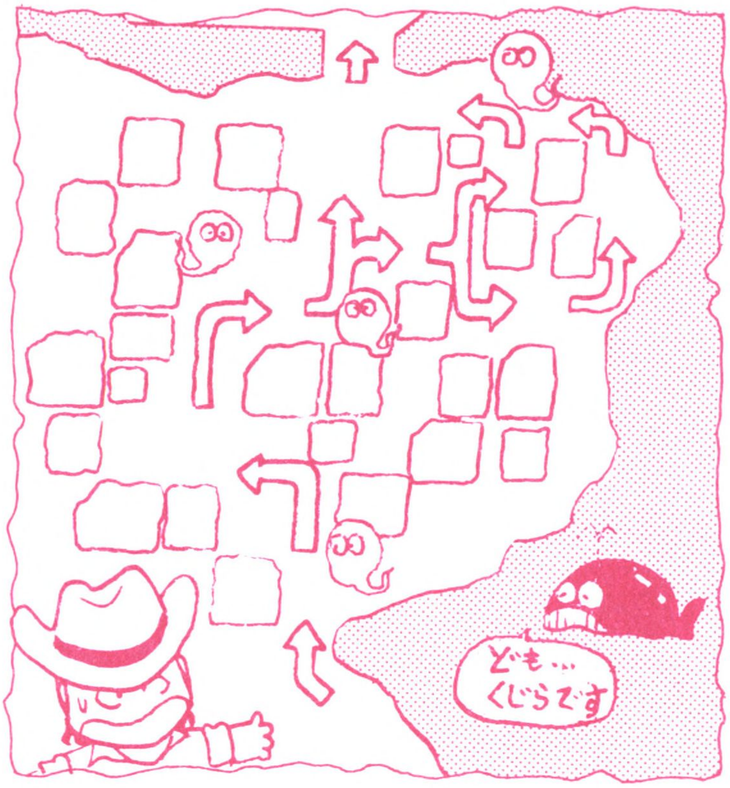
まずは、流れている川の近くを順路にして、モーリンを倒し、パワーアップ・アイテムを手に入れよう。まっとうクジラは川にいるから、川の近くにいたほうが危なくないのだ。

パワーソードを取ったら、すばやくカラを倒し洞くつにもぐりこめ。洞くつより右に行きすぎるとオジーズが出てくるので注意。



B 恐怖の殺し屋タマ出現！

モーリンの包囲を抜けると次に襲ってくるのがオジーズだ。ヒゲ面の憎たらしいおじさんだ。



ここは、一気に切り抜けなければならない。モタモタしていると、オジーズとタマにはさまれて、パワーダウンしてしまうのだ。

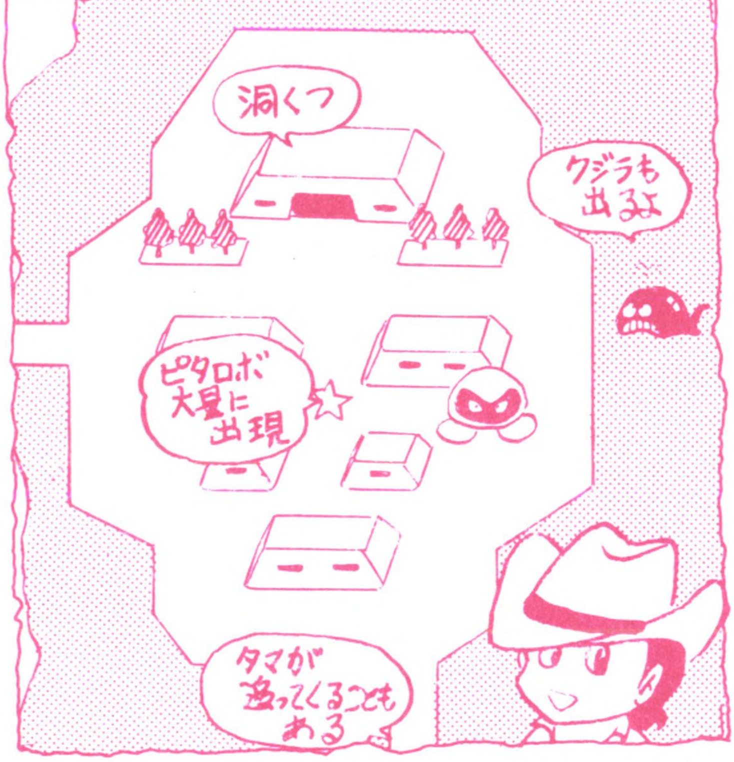
ピタロボ出現区域の前にある岩の広場は、迷路になっていて、道を選ばないと、通り抜けられないのだ。

これにひっかかってウロウロしていると、タマに襲われるぞ。注意しよう。

右側の海には、まっとうクジラがいるので、なかなかパワーアップ・アイテムが取れないときには、まっとうクジラのあたりでオジーズをやっつけ、パワーダウンをふせぐのもよいだろう。

そして、ここで16人のオジーズを連続で倒せば、空飛ぶクジラも出てくるぞ！

C ピタリ追跡ロボット登場



荒れた大地を抜けると、そこは金属におおわれた、メカニックの都市だ。しつこくつきまとうタマの追跡を振り切ったと思いきや、今度はメカ都市の住人、ピタロボが、チャレンジャーを追いかけ回してくる。

タマとピタロボにパワーを吸い取られて、チャレンジャーが危なくなったら、島の右の海に、ピタロボを破壊しつつ接近、まっとうクジラからパワーをもらい、パワーソードが出たら、一気に洞くつに突入だ！

ここで、あまり時間をかけていると、となりの島からオックスボーンが侵入してくるので、あまり時間をかけすぎないようにすること。

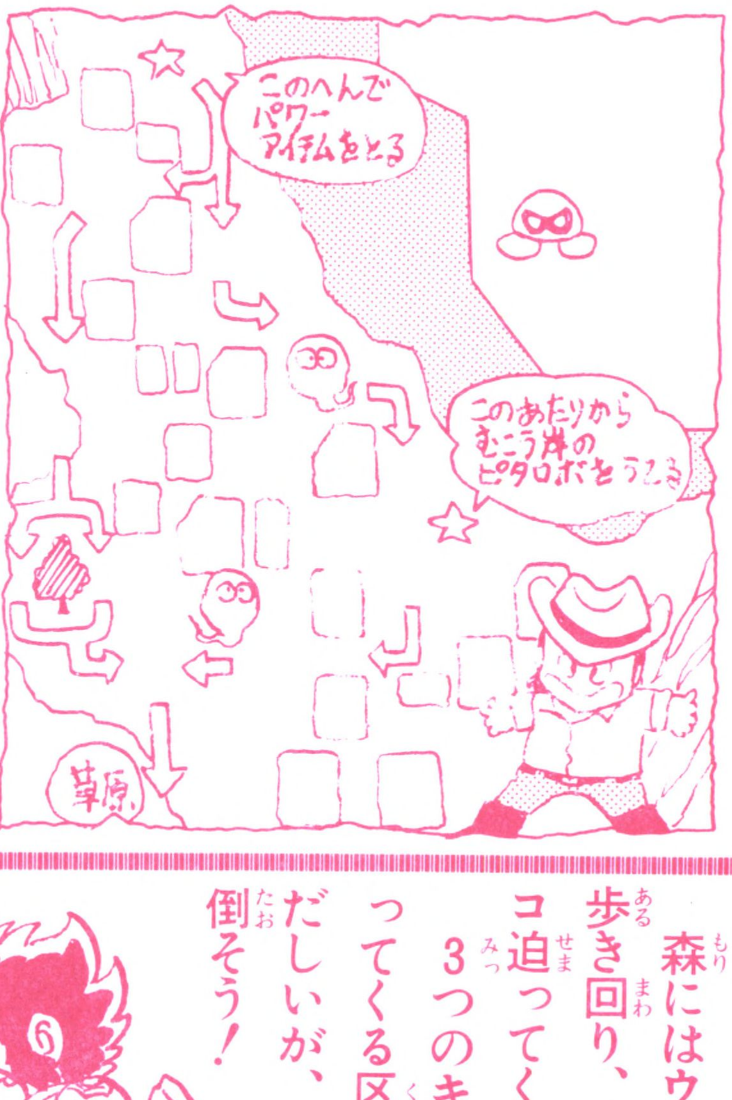
ピタロボは、あまり怖い相手ではないので、積極的に攻めていこう。

D 不気味ながいこつの攻撃

ピタロボの追撃をかわすと、今度は、不気味な頭がいこつ、オックスボーンがチャレンジャーに迫ってくる。

なるべく、奥に進む前にパワーアップ・アイテムを取り、タマの攻撃をはねのけろ。途中でパワーダウンしてしまったら、メカ都市の見えるところに行き、ピタロボをねらってパワーアップ・アイテムを取る方法もある。

タマを振り切っても、次には食虫植物のケバラがその行く手をはばむ。



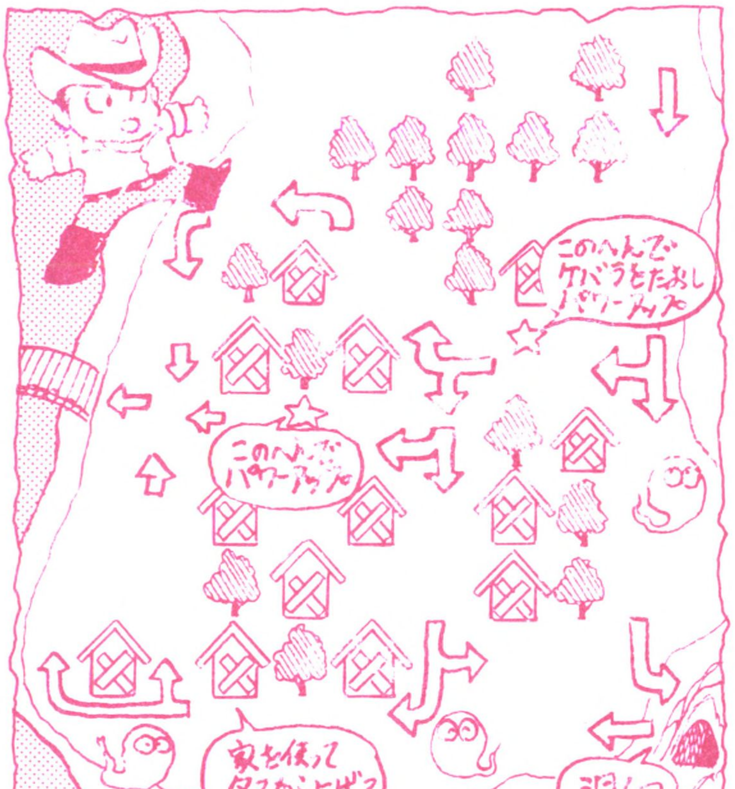
森にはウヨウヨとケバラが歩き回り、タマがヒョコヒョコ迫ってくる。

3つのキャラクターがおそってくる区域なので、あわただしいが、落ちついて相手を倒そう！

E 廃きょを利用せよ！

この区域は、かなり島が大きいので、通り抜けるのがたいへんだ。

森が見えてくると、ケバラが寄ってくる。ケバラを倒してパワーアップ・アイテムを取るように心がけておこう。でないと、下のほうにはタマがウヨウヨしているのだ。

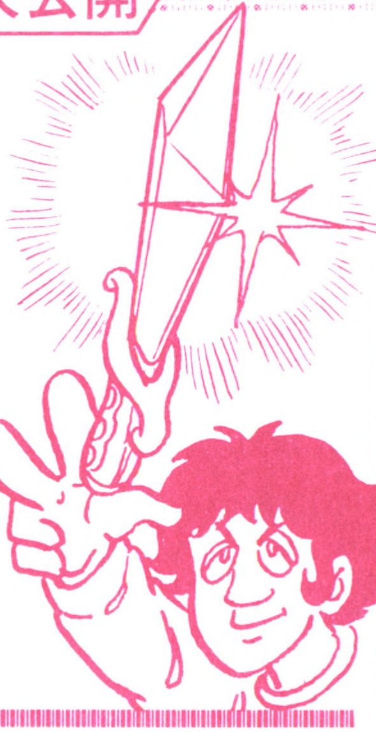


家が見えたら、すかさずもぐりこめ。家を利用すれば、タマから逃げることも可能。

ケバラの数は少ないし、タマはしつこく後を追いかけてくるので、家の角で直角に曲がり、タマをやりすごすのだ。この戦法を使えば、パワーアップ・アイテムがなかなか取れなくても、この島から抜け出すことができる。

橋を渡って次の島に行くが、タマの攻撃には注意すべし。

F 妖精モーリンの住み家



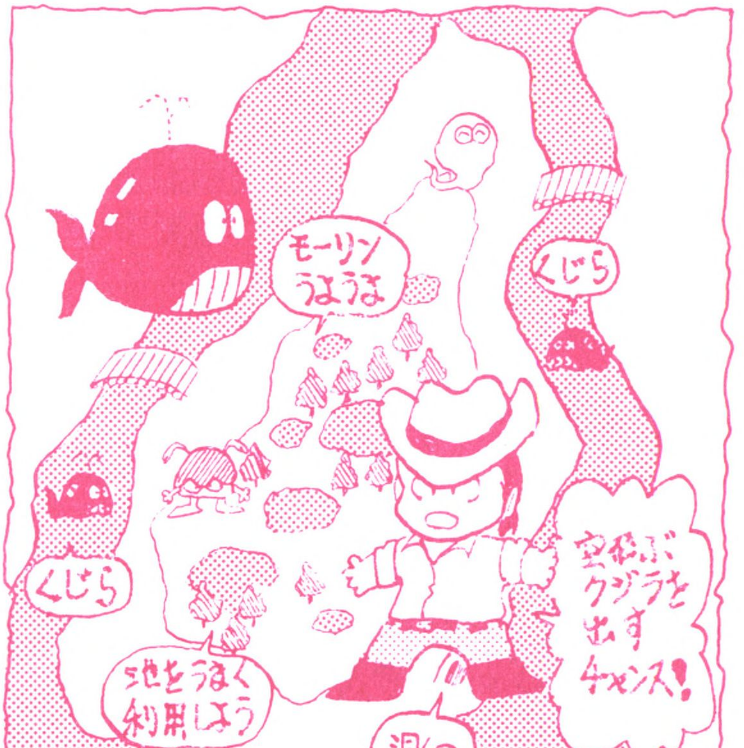
森と池に囲まれた、美しい島だ。しかし、ここには、モーリンがたくさん住んでいる。どうやらモーリンの住み家らしいぞ。

しかし、逆に考えれば、モーリンがたくさん倒せるということなので、パワーアップ・アイテムが取りやすいということでもある。

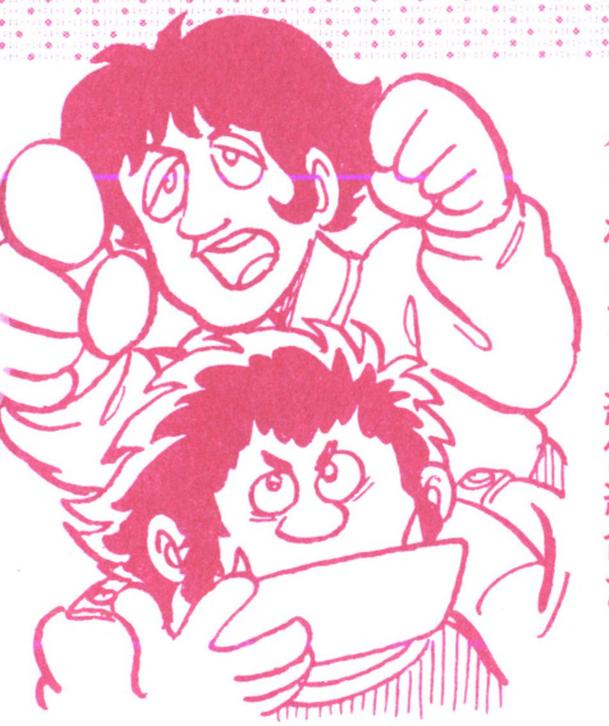
前後左右にすばやく動きナイフを投げまくれ。モーリンだって、池を渡ってはこれないから、池をはさんでモーリンの反対側に立ち、ナイフでしとめよう。

たくさん出てくるので、連続16匹モーリンを倒して、空飛ぶクジラを出すチャンスでもあるんだ。

洞くつから出てきたら、海沿いに移動し、島の左側に出るまっとうクジラからパワーをもらおう。

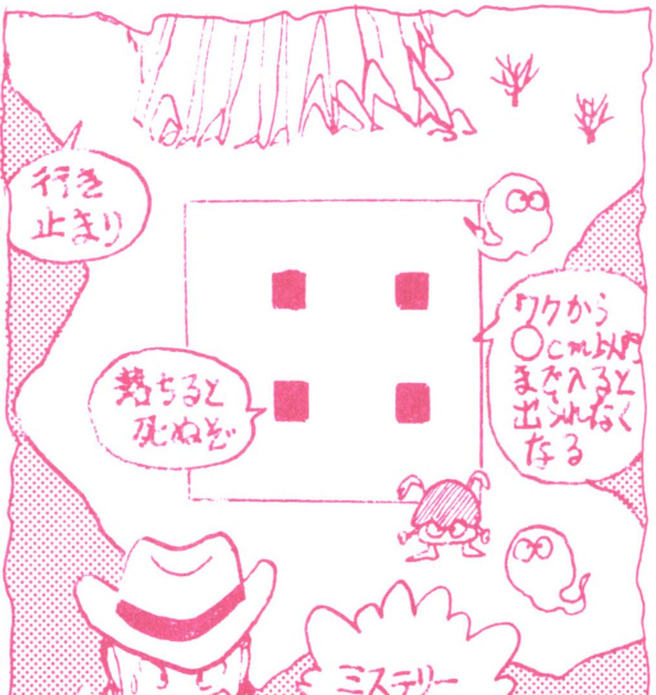


G ミステリーゾーンへ突入!?



荒野の下のほうには正方形に区切られた、異様とも思える区域があった。なんとかナゾを解くために近づこうとすると、前方からは大量のタマやモーリンがおそってくる。もどろうとすると後方からケバラがきた。絶体絶命だ！

たくさんの敵に囲まれた中で生き残る道はただひとつ、パワーアップ・アイテムを取ることだ。そのためにもナイフの打ち損じをなくしてムダをふせごう。パワーアップ・アイテムを取って、あたりの敵をなぎ倒そう。新しく敵が出現する前に、ついにミステリーゾーンに突入だ！

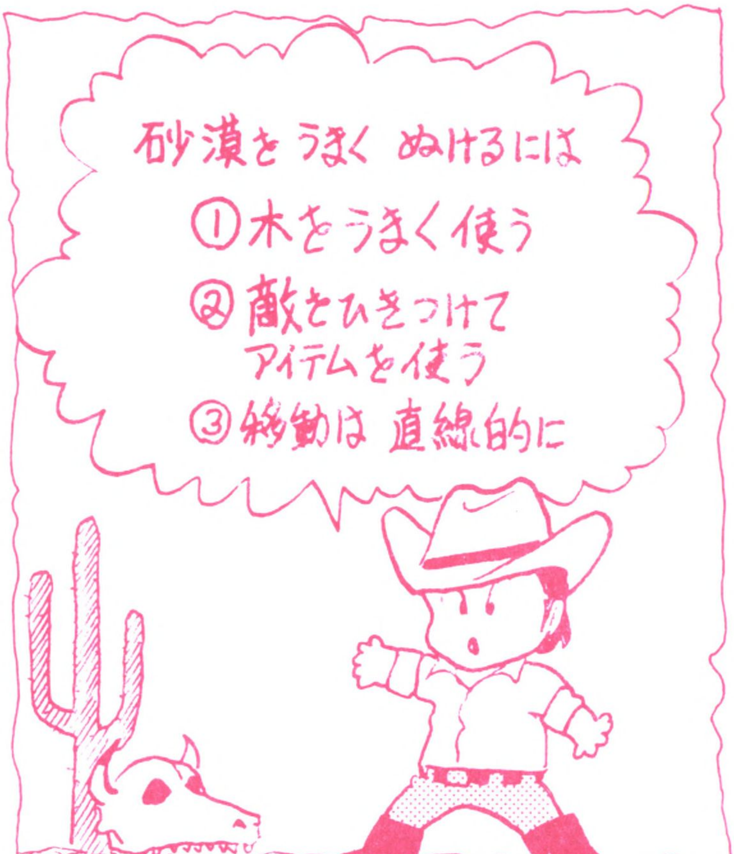


入るともう二度と外へは出られない。敵もやってくるし、黒い4つの穴に落ちると死んでしまう。やっぱりミステリーはミステリーなのか？

H 荒野のチャレンジャー

ここがワルドラド島最大の砂漠だ。さすがに見渡すかぎり何もないがウカウカしてはいられない。オックスボーンがどこかでねらいを定めているのだ。

といっていうちに、やはりオックスボーンが迫ってきた。逃げられる相手ではないので応戦しよう。



木をうまく使ってよけたり、パワーアップ・アイテムで立ち向かおう。敵の攻撃がやんだらすぐに移動開始だ！

途中で洞くつに入るにしても、上部の岩場に移動するにしても気をぬいてはいけない。オックスボーンの動きはとても複雑なのだ。また長距離の移動でパワーソードの効果を十二分に発揮しよう。そして普通の状態でもできるだけ曲がらないのがコツだ。

1 ちょっと面倒な登山道へ

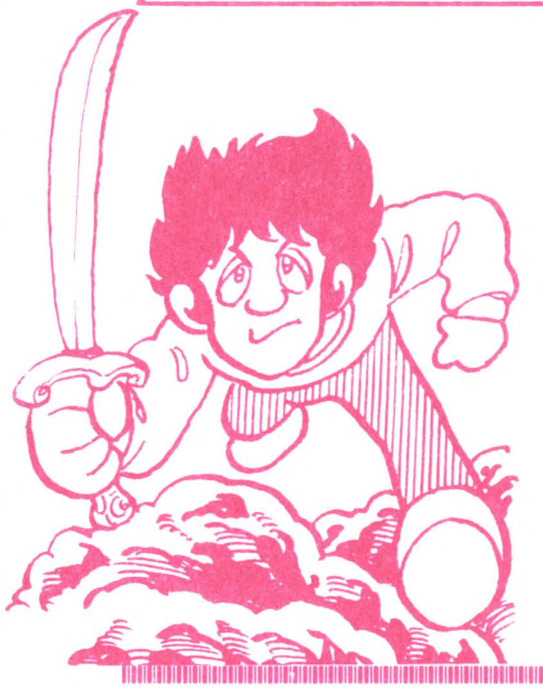
砂漠を上に進んですこし右にそれるとかくれた道があった。オジーズやケバラ、トリッペもいるので注意しよう。

うまく敵を倒して登山道に入る。何匹ものトリッペが弧を描いて飛んでいるが、これもうまく倒したりかわしたりして登りきる。するとオジーズと洞くつが現われるので、うまく洞くつに入ろう！

洞くつを出たらまた登山道を降りよう。その場合、登るときもそうだができるだけ曲がらずに直線的に進もう。

さあ、無事に降りてきて、また外に出ていくんだけれど、ちょっと待ってくれ。岩場にはタマ、そしてオックスボーンなども接近してくるだろうから、ぜひパワーアップ・アイテムを取っておこう。無理をしてやられてしまっては元も子もないぞ！

J 迷路の岩場を抜けろ！

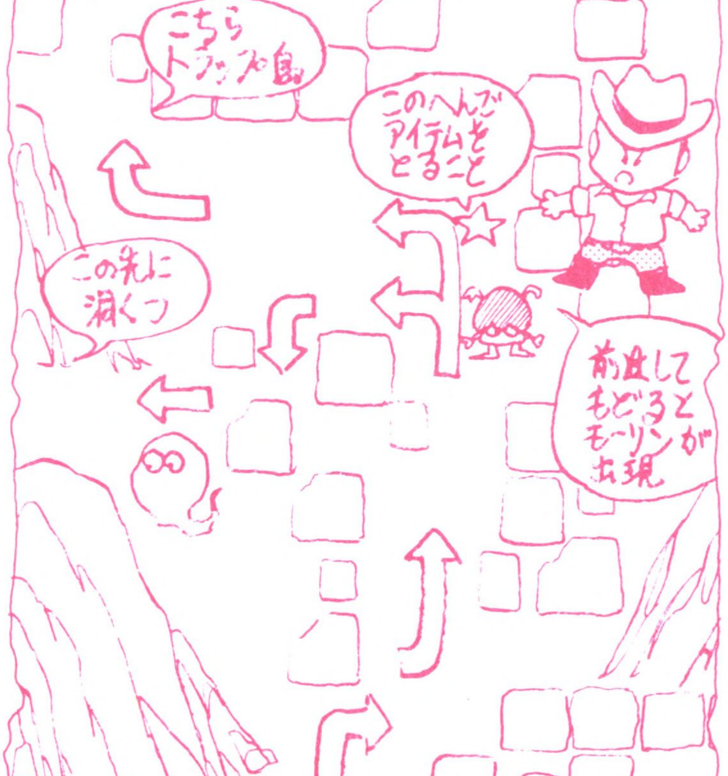


砂漠をうまく乗りこえてこの岩場にやってきた。しかし簡単にここを通って上へ進んではいけない。パッと見ただけではわからないが、ここには大切な抜け道があるのだ！それも素手で入ってしまうとすぐにやられてしまうぞ！

途中の洞くつに入るのにはは絶対にパワーアップ・アイテム、とくにそのうちのパワーソードを取って入ろう。

パワーソードを取る位置は、通路から取れる、岩場からの入口がベストだろう。途中のタマはよけられても、カラは無理だから。

敵を倒してパワーアップ・アイテムを連続で取ればよいが、それがダメなら突っこんでいこう。立ち止まるな。



K 魔のワナ、トラップ島!

ずるがしこいワルドラドは、この島に、大きなワナを張りめぐらせた。

ここの島に建てられた建物に入ると、チャレンジャーは死んでしまうのだ。底なしの暗やみがそこにはある。

せっかくここまで苦しみを乗りこえてたどり着いたのに、やられてしまったら元も子もない。だから、この島には、絶対近づかないようにしよう。

モーリンを突破し、ピタロボを破壊して、入った所が底なしの洞くつでは目もあてられない。

それに、トラップ島側の道は、行き止まりになっているので、トラップ島にきてしまったら引き返さなければならない。そうすると、タイムをかなりロスしてしまうので気をつけよう。

こんなワナを作るなんて、ワルドラドめ、きたないぞ!

L 悪夢のアリジゴクが出た

トラップ島をよけて通るとここに出る。

洞くつに入りたいのはやまやまだけど、入る前にパワーアップ・アイテムを取ってから行動しよう。

でないと、アリジゴクに追いこまれて抜けられなくなったりするぞ。

このアリジゴク、敵のキャラクターは自由に出入りできるので、パワーアップして入ってもやられてしまうことがある。

だから、ここでボーナス点をかせぐか、先に進むかは、レベルと、まわりのキャラクターの状況を見て決断しよう。

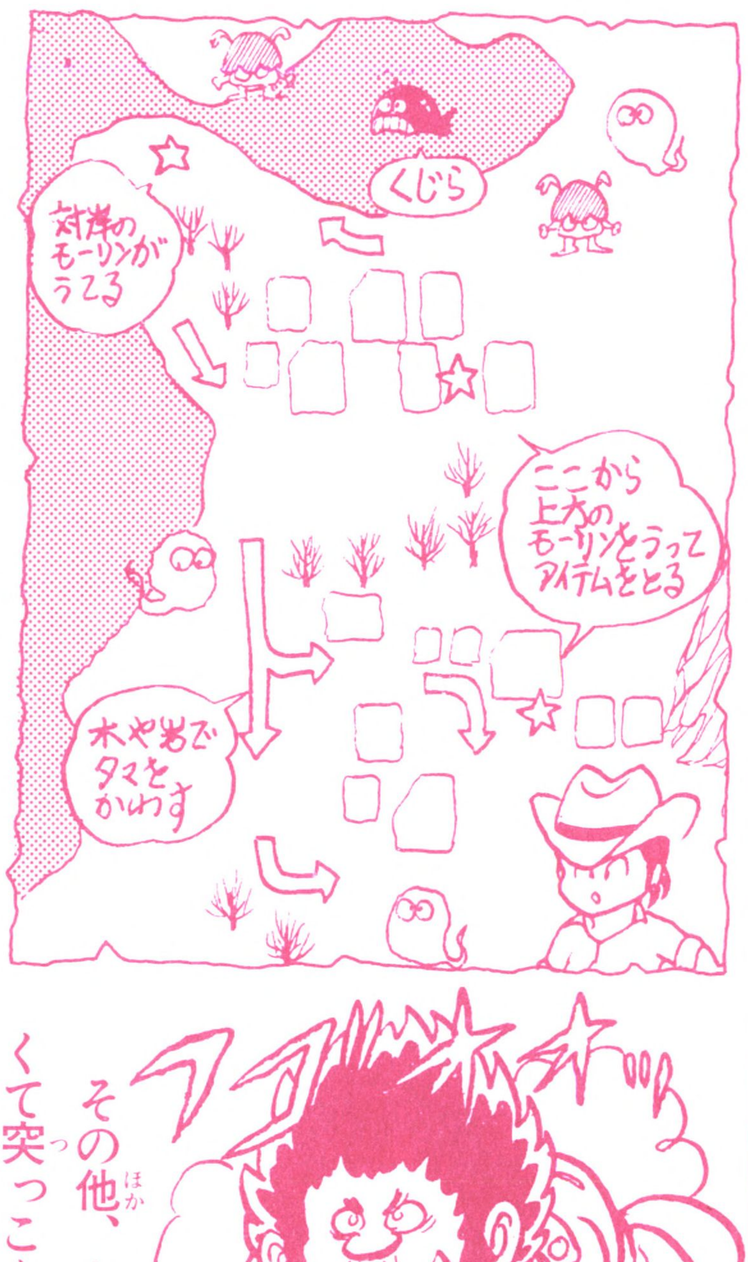
恐れるあまり、ボーナス点を取りそこなうのもくやしいけど……。

洞くつから出てきたら、タマが近づいてくるので、すぐ左に行き、アリジゴクの上を抜ける。ケバラを倒して、パワーソードを取り、下へ行け。

M タマの大群に突っこめ

うまくアリジゴクをよけ、敵もうまく倒してきたけれど、パワーが減っているとすぐやられてしまうので、まっとうクジラかパワーアップ・アイテムでパワーを補充しておこう。あとがたいへんだよ。
　もしパワーソードが取れたらすぐに下へ向かい、パワージュエルならできるだけ敵が多く現われる位置へ移動する

というように、状況によって対策を考えよう。また、余裕があれば逃げたり、かくれたりするのも有効だ。

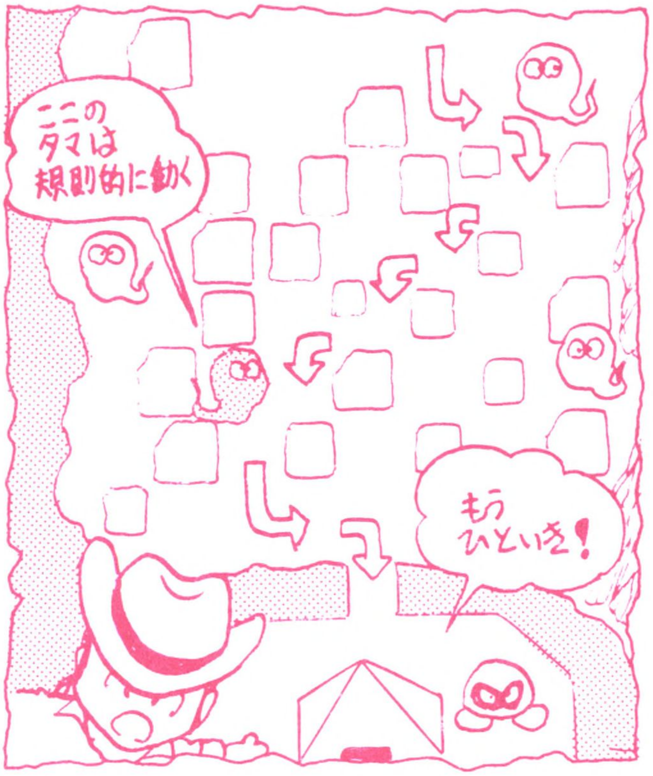


かないというときには、できるだけ直線的に進む。そして木や岩をうまく使ってかわす。慣れればあんがい簡単だよ。

　その他、タイムがなくて突っこんでいくし

N 目的地はもうすぐだ！

よくここまでこれたなぁ…なんていってはいられない。まだゲームは始まったばかりで、先は長いんだ。油断してはいけないよ。



もしパワーソードを持って抜け道に入ろうとしているなら、あわててはいけないぞ。落ちついて少しずつ慎重に道を選んで通ろう。

もしパワーが減っていて、タマがジャマをしているならタマの動きを読むことに集中しよう。必ず規則性があるはずなんだ。そして、タイミングをはかって、プレシオドランドに駆けこめ！

プレシオドランドでは入口付近でパワーアップ・アイテムを取るようにしよう。取れなければすり抜けのテクニックを使って、カラをかわしてピラミッドに入ろう。

テクニック 19

洞くつ内のキャラクターだ

シーン 3

登場キャラクター表

●レベル1、2：キャラなし。

●レベル3～8：タマ。

※タマが右にいるときは、3往復に1回のジャンプ。左にいるときは、5往復に1回の割合でジャンプする。

●レベル9～16

❶キャラなし

❷トリッペ1匹

❸噴水4本のまん中にタマ1匹。3往復に1回ジャンプ。

❹バルが2コ。1つはいちばん左の噴水の上にあり、5往復に1回落ちる。もう1つは右から2番目の噴水の上で、3往復に1回落ちる。

❺トリッペ2匹。1匹目が半分の高さまできたとき、2匹目が登場。

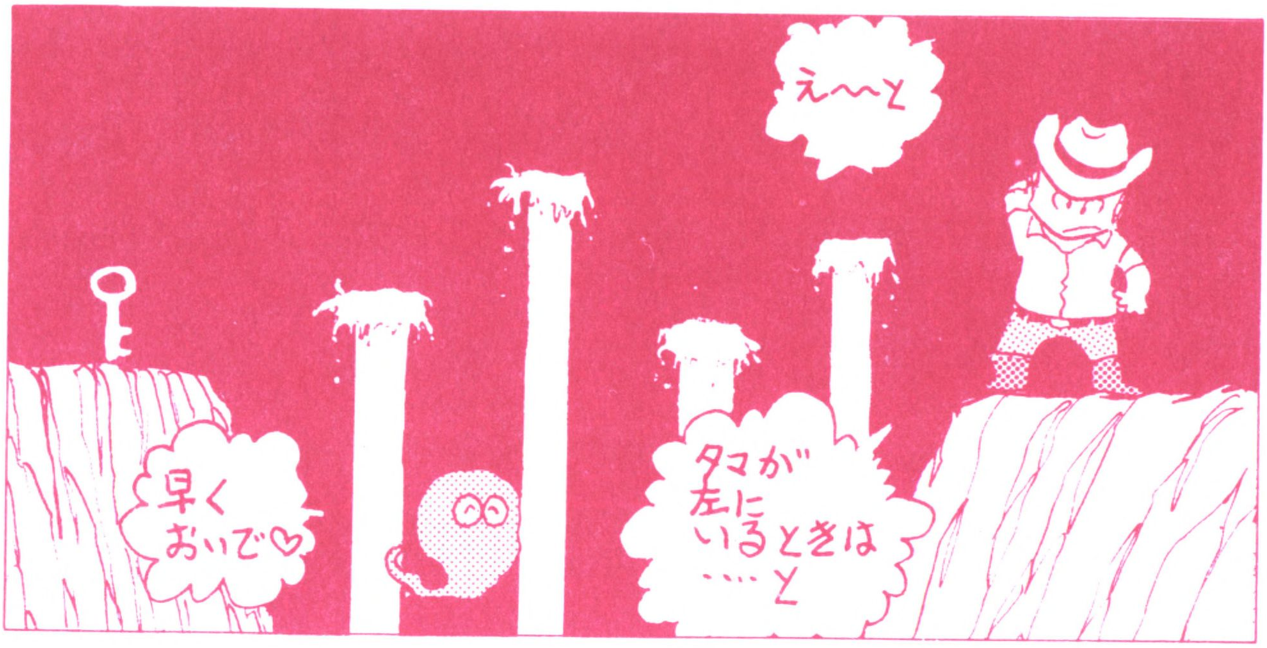
❻タマ3匹。右のは2往復に1回、まん中は3往復、左は4往復に1回の割合でジャンプ。

❼トリッペ4匹。4匹目は、先の3匹が二度目に出てきたとき、やっとあらわれる。

❽バル4コ。右はじは落ちない！　右から2番目は3往復で、左から2番目は4往復で、左はじは5往復で1回落ちる。

❾タマ5匹。右から順に2、1、3、5、4往復に1回の割合でジャンプ。

技術レベル



さてさて、洞くつまでやってきたぞ！

ちょっと見た目には簡単そうだけど、どうしてなかなか手ごわいのだ。

ここではキーワードをとらせまいと、キャラクターが、ふくざつな出方をするんで、表にしてみた。

レベル8までだったら、わかりやすいんだけど、レベル9以上になると、もう大変。表の①から⑨までの出方のうち、どれがあらわれるか、まったくわからないのだから、頭が痛い。

だからといって、あきらめることはないんだよ。この表にあげた、9コのパターンさえしっかりおぼえておけば心配はいらない。特に、何往復に1回の割合で攻撃してくるのかを、しっかり頭のなかで整理しておくことが、大切だぞ！

テクニック

20 バルは噴水が下がる時に狙え

技術レベル

噴水が上がっていくときに飛び移るよりも、下がっていくときに、飛び降りる感じで移ったほうが、うまくいくぞ。

けれども、噴水の上の面とチャレンジャーが、体2つ以上離れているときに、飛び移ると、ズッコケて、落ちてしまうことがあるから気をつけようね。トリッペはナイフを投げなくても、ジャンプするだけでかわせるよ。

また、一番左の噴水の上ではねると、岩が光るんだよ。

噴水を飛びこえていくとき、敵のキャラの動きには、じゅうぶん気をつけるようにしよう。

カミナリが出ている場合は、

テクニック

21 キーワードはランダムに登場

技術レベル

洞くつにあるキーワードは、3つのうちの何があるのか、入ってみるまでわからない。同じ洞くつでも、次に入ったときは、キーワードが変わってることがあるんだ。もうすでに王冠は手に入れたのに、洞くつに入ったら、また王冠だったということもあるわけ。

それじゃ危険な噴水わたりはパスして、次の洞くつへ向かう、なんてことはできないんだよね。

すでに持っているキーワードの洞くつでも、入ってしまったら、それを取るしかないんだ。何があるのか、入るまでわからないんだから、しかたないじゃない。運命だと思ってあきらめて、がんばるっきゃないのだっ。

一度入ったら、キーワードを取るか、死ぬかしないかぎり、外へは出られないんだから、考えてみると洞くつって、おっそろしーところだよね。

でも、ここが腕の見せどころ。

テクニック

22 タイムはボーナスにつながる

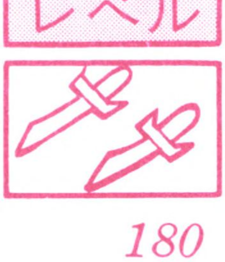
そう、おそろしいおそろしいといったって、どうにもなるわけじゃないでしょ、毛利さん。たとえ、すでに持っているキーワードの洞くつに入ったとしても、短い時間で脱出に成功すれば、それなりのボーナスがもらえるんだから、そっちに希望をもったほうが、ずーっと得だぜっ。

まず、70以上残して、右側の岩までもどってくることができれば、1万点のボーナスがもらえる。

それに、もっともっと、ぐわんばって80以上残して、もどることに成功すると、ボーナスはいっきょに10万点にはねあがるのだ。

だから、キーワードが何であれ、少しでも早い時間でクリアするのが、洞くつ内でのテクニックであるといえるのだ！ 男なら勝負!!

技術レベル



テクニック 23

キャラの横への動きにも注意

技術レベル

別におびえてるわけじゃないよ。ただ、洞くつのなかはいろんな危険があるから、注意するにこしたことはないということをいいたいんだ。

たとえばキャラクターの動きなんかは、そのパターンをよく理解しておかないと、やられてしまうんだ。

何往復に1回攻撃してくるのかは、176ページで説明したけれど、ほかにも、どんな動きをするか、気をつけなくちゃいけない。

特徴があるのは〝バル〟と〝タマ〟の動き方だ。

バルは左右に2段階、タマは左右に3段階の動き方をする。

こういう動きのパターンも、しっかりおぼえておけば、洞くつのなかの危険はグンと減るね。

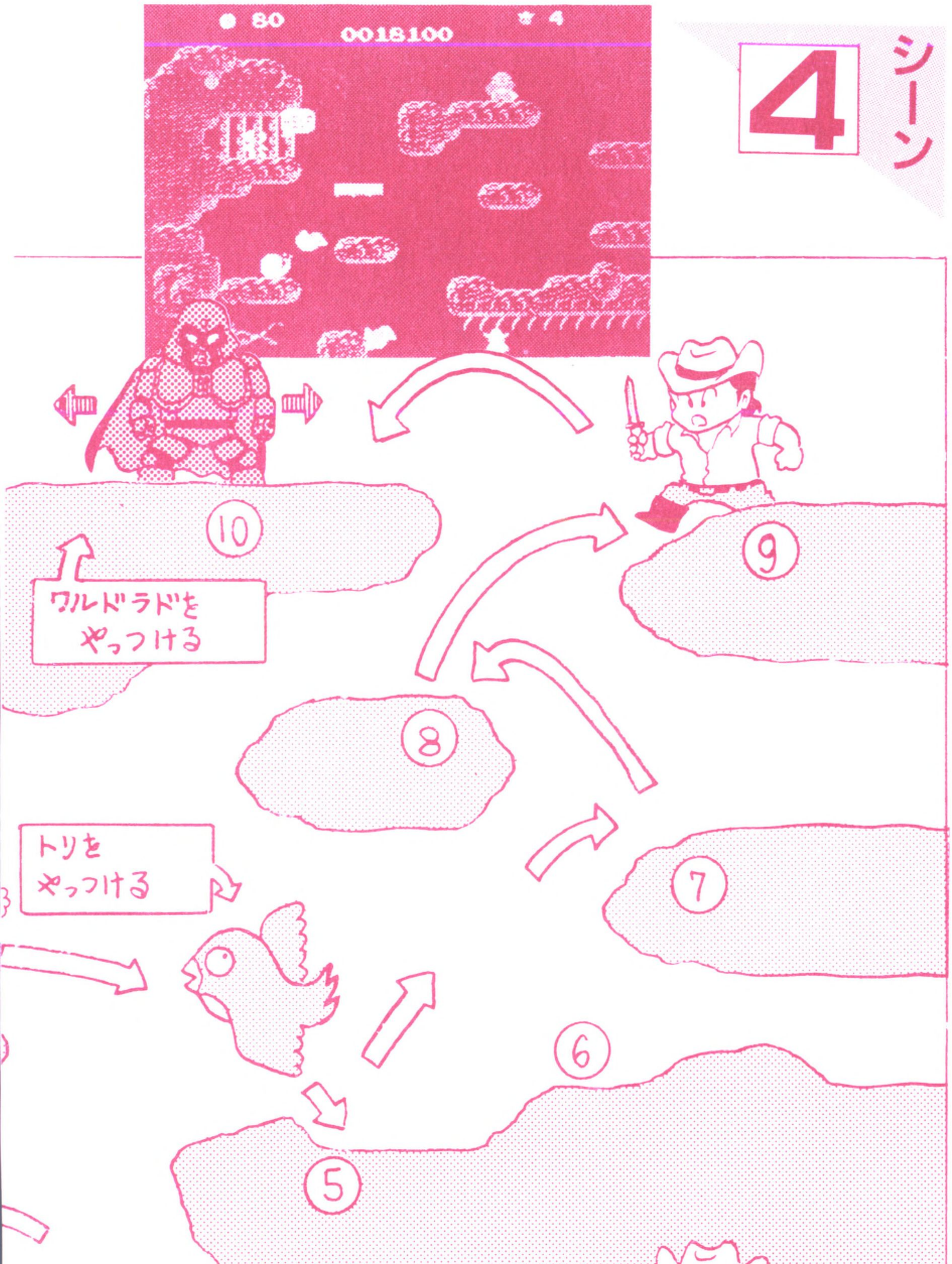
ねえ、高橋さん！

テクニック 24

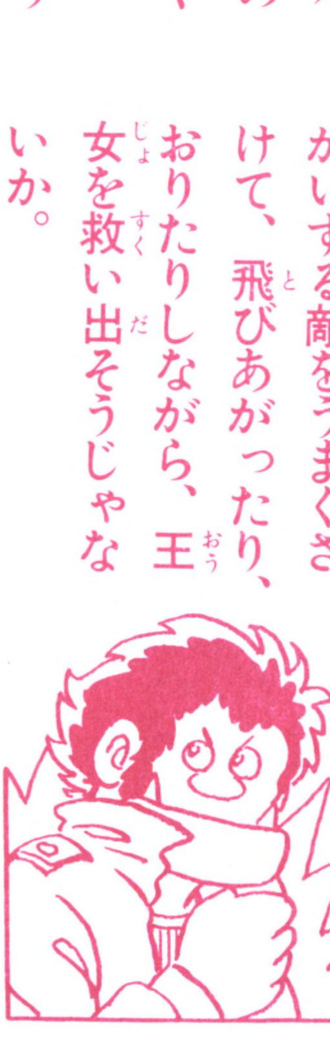
これがシーン4の全ぼう(ぜん)だ!

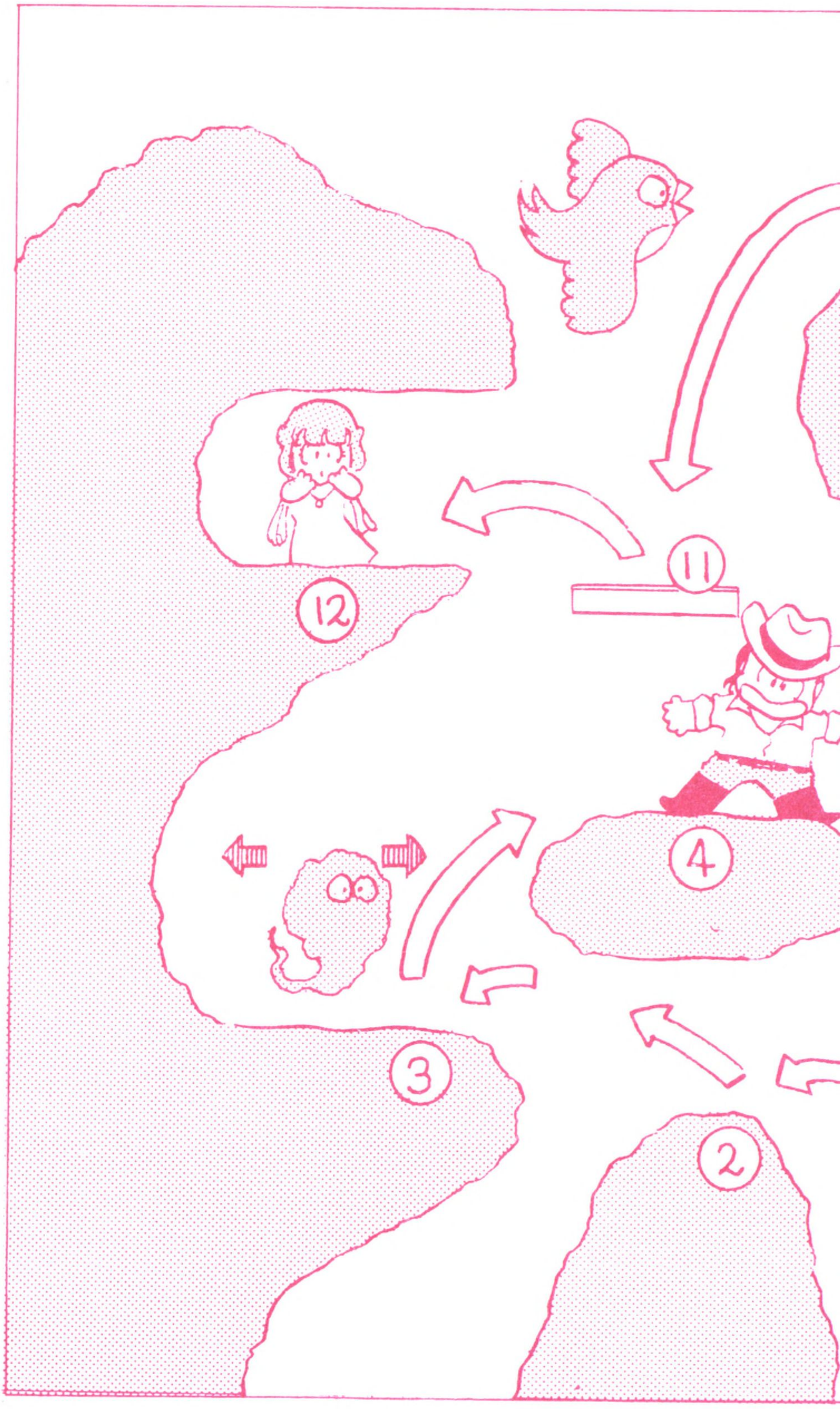
技術(ぎじゅつ)レベル

シーン 4



さーて、いよいよラストのシーン4、ワルドラド島の一番奥にあるプレシオドランドのピラミッドまできたぞ。王女マリアは、すぐ目の前だ。しかし、あせってはいけない。図は、王女のところまで行く道順だ。ぼうがいする敵をうまくさけて、飛びあがったり、おりたりしながら、王女を救い出そうじゃないか。

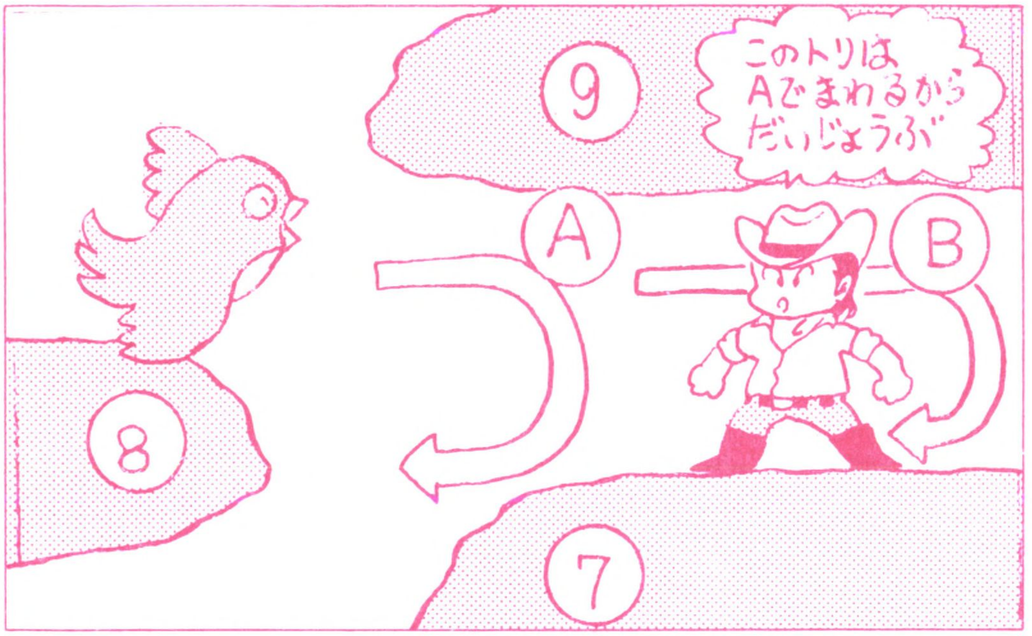




テクニック 25

トリッペには2種類あるぞ!

技術レベル



図の⑦の岩の上にいるとき、ここにやってくるトリッペの飛び方には2種類あることをおぼえよう。

1つのパターンは、図のAのところで、もどっていってしまうもの。これだったら⑦の岩の右はじにいれば、安心というわけ。

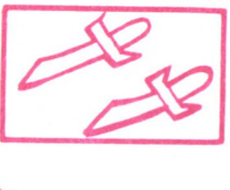
もう1つのパターンは、図のBのところまでやってきて、もどっていくもの。これがきたときは、ジャンプでかわすなり、やっつけるなりが必要だ。

ただ、わかりやすいことに、Aまでのトリッペと Bまでのは、交互にやってくるのだ。

だから、今Aまでもどっていったら、次にくるのは、Bまで入ってくるものだと、予想できる。これ知ってたら、トリッペなんて、ちっともこわくないぜ。

テクニック 26 ワルドラドには4発のナイフ

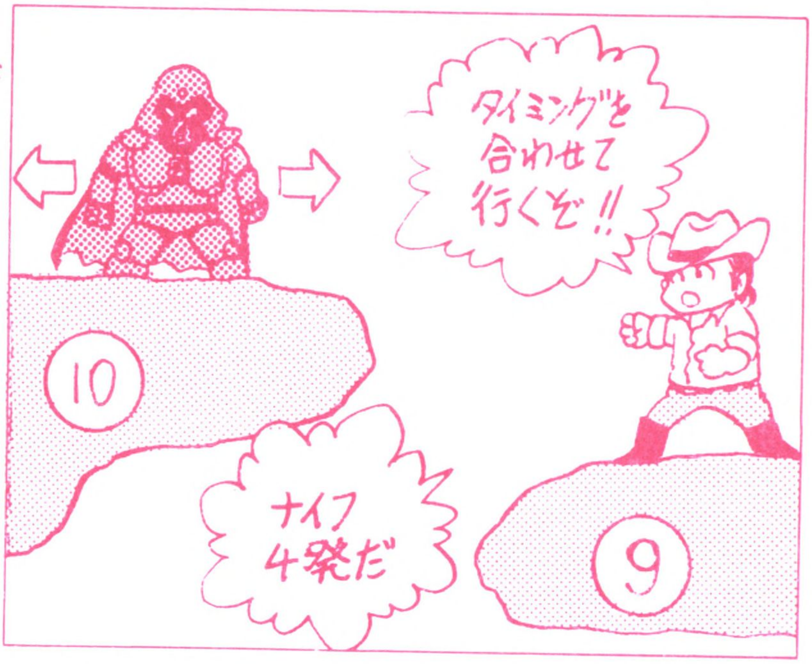
技術レベル



図の⑩の上にいるのは、ブラッディワッカーのボス、にっくきドン・ワルドラド。

こいつをやっつけるには、4発のナイフを投げ込めばいい。

しかし、ドン・ワルドラドは、左右に動いているため、うまくタイミングをとらないと、



反対にこっちがやられてしまう。⑨の岩から⑩の岩へ飛び移るときは、よくドン・ワルドラドの動き方を見ておこう。彼が左へ行きかけたら、すばやく飛び移り、右へ引きかえしてくる前に、4発のナイフをぶつけることが大切だ。

こいつさえやっつければ、もう安心だ！

テクニック

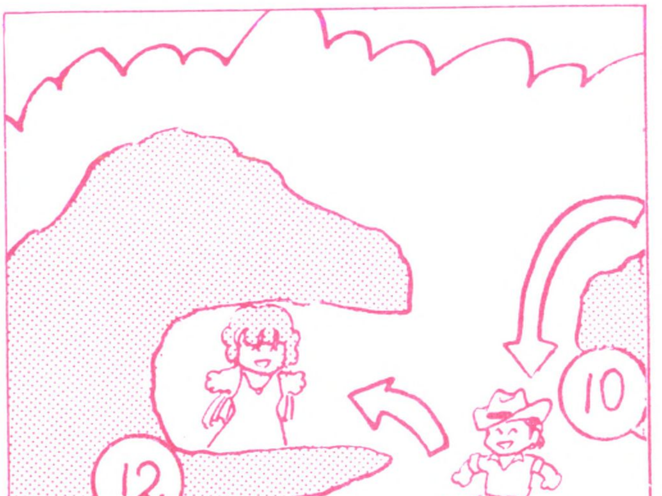
27

さあ、いよいよ王女救出だ！

どうやら、やっと王女マリアのところまできましたね、高橋さん。いやいや、どうも、おつかれさまでした。

⑩の岩でドン・ワルドラドをやっつけてしまえば、あとは、⑪に飛びおり、そして⑫に飛びあがるだけ。

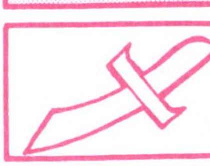
ここまで、数々の敵をやっつけてきた君だ。まさかこんなところでミスはしないと思うけど、最後まで気をぬかずがんばろうぜ。



⑪に飛び移るとき、ジャンプすると落ちちゃうから、左へ行く方向ボタンを押すだけにしよう。それから⑫へは方向ボタンとジャンプを押すんだよ。

さあ、次はレベルアップして、再挑戦だよ。君は、ふたたび無事王女を救出することができるか。

技術レベル



テクニック

28 残りタイムは1秒が千点だ！

技術レベル

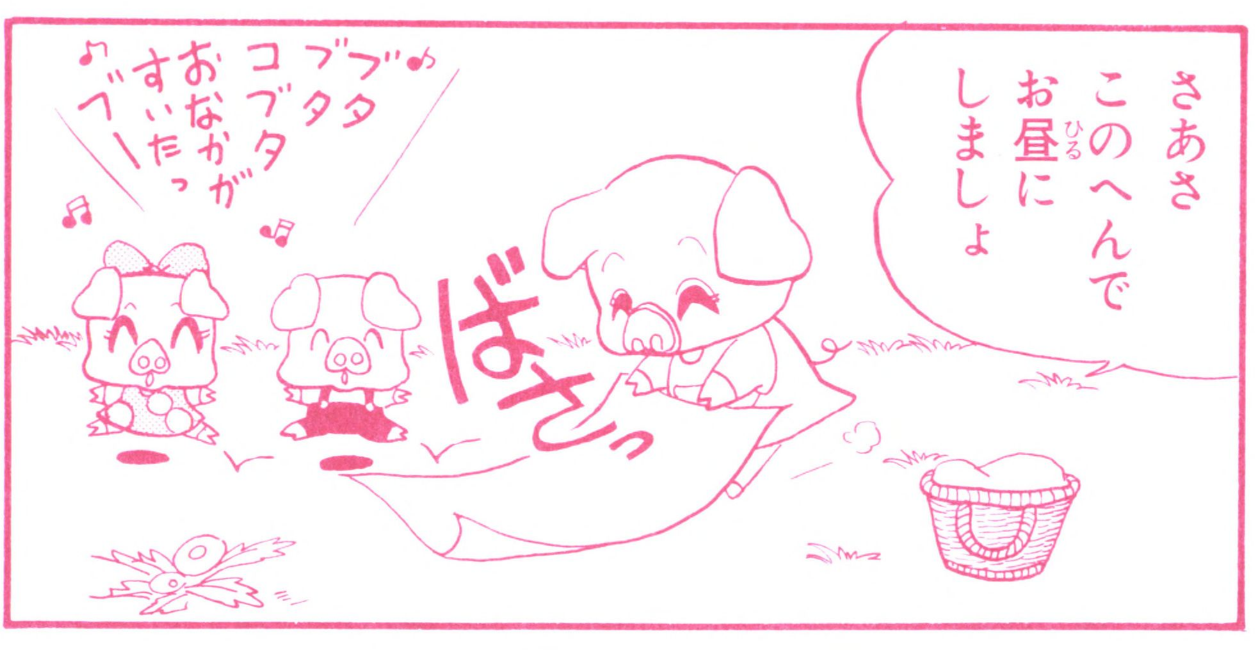
どうも毛利くん、おつかれさんでした。ぼくのテクニックは、とーぜんのごとくすごかったけど、毛利くんもなかなかでしたよ。でも、ぼくは最後にもう1ついっておきたいことがある。

⑫の岩に飛び移ったら、ボーナスとして300点もらえるといったけど、もっとすごいボーナスがあるのだ。それは残りのタイム1秒が千点に計算され得点になるのであーる。たとえば残りのタイムが30だとすると、かける千で、なんと3万点ももらえるのだっ！

だから短いタイムで王女を救えば、ボーナスも増えるってわけ。助けがいがあるよね。

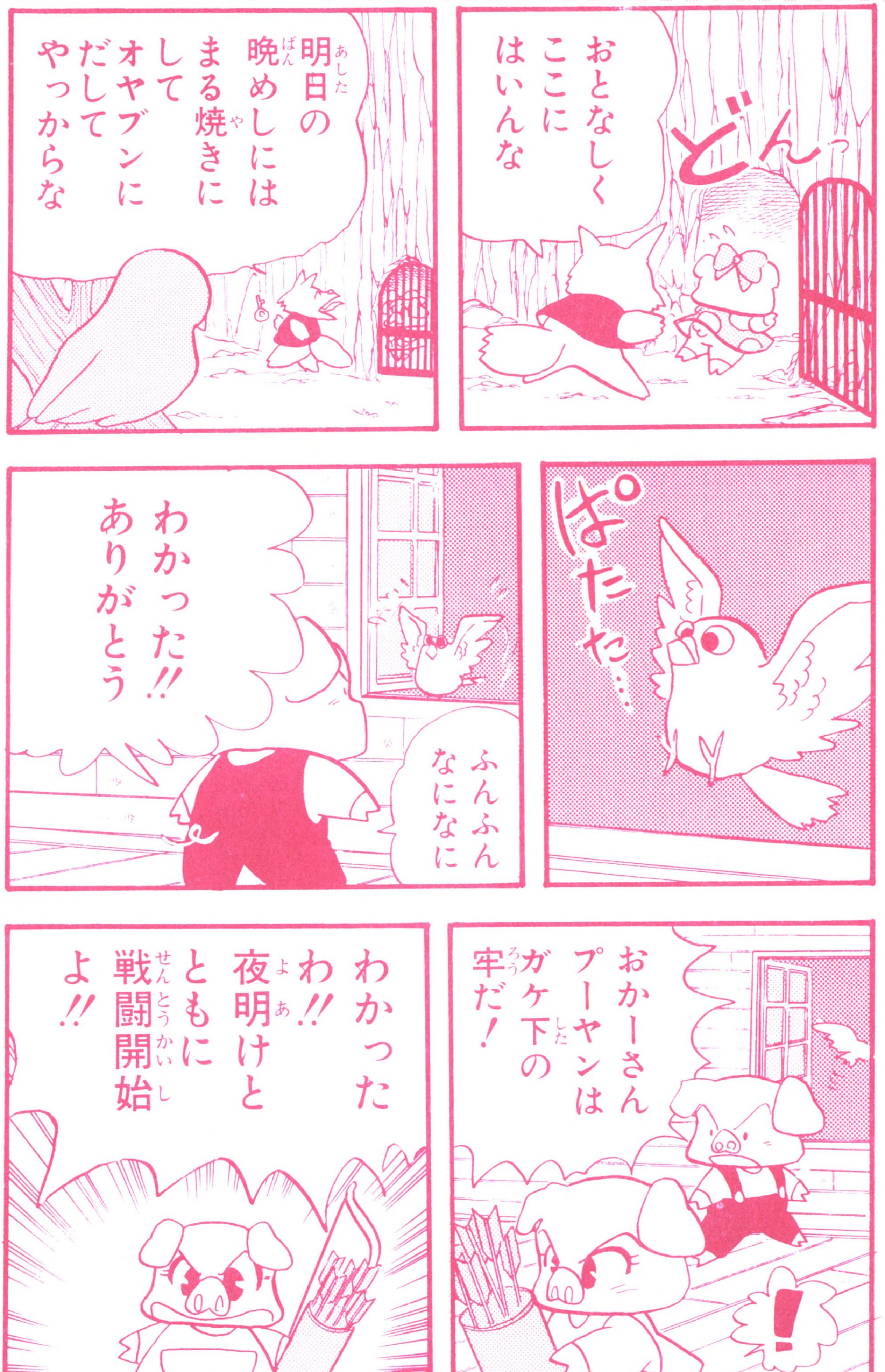
さあ、次のラウンドは、レベルが2つあがってスタートだ。がんばれよー！

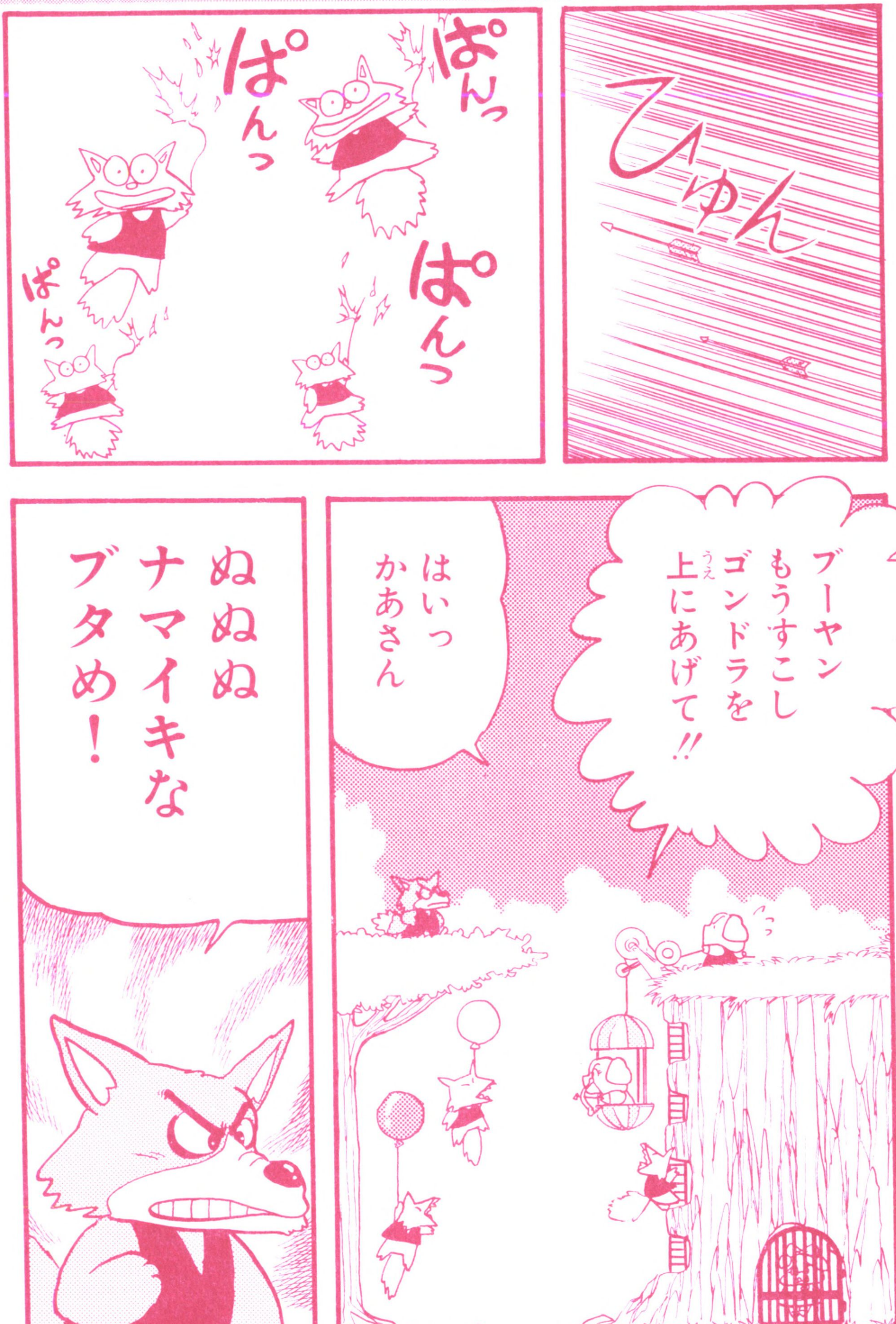
プーヤン
ピクニックだ ピクニックだ わーい わーい
まんが・ただのかずみ


さあさ このへんで お昼にしましょ
ブタ ブタ コブタ おなかがすいたっ ブー
ばさっ

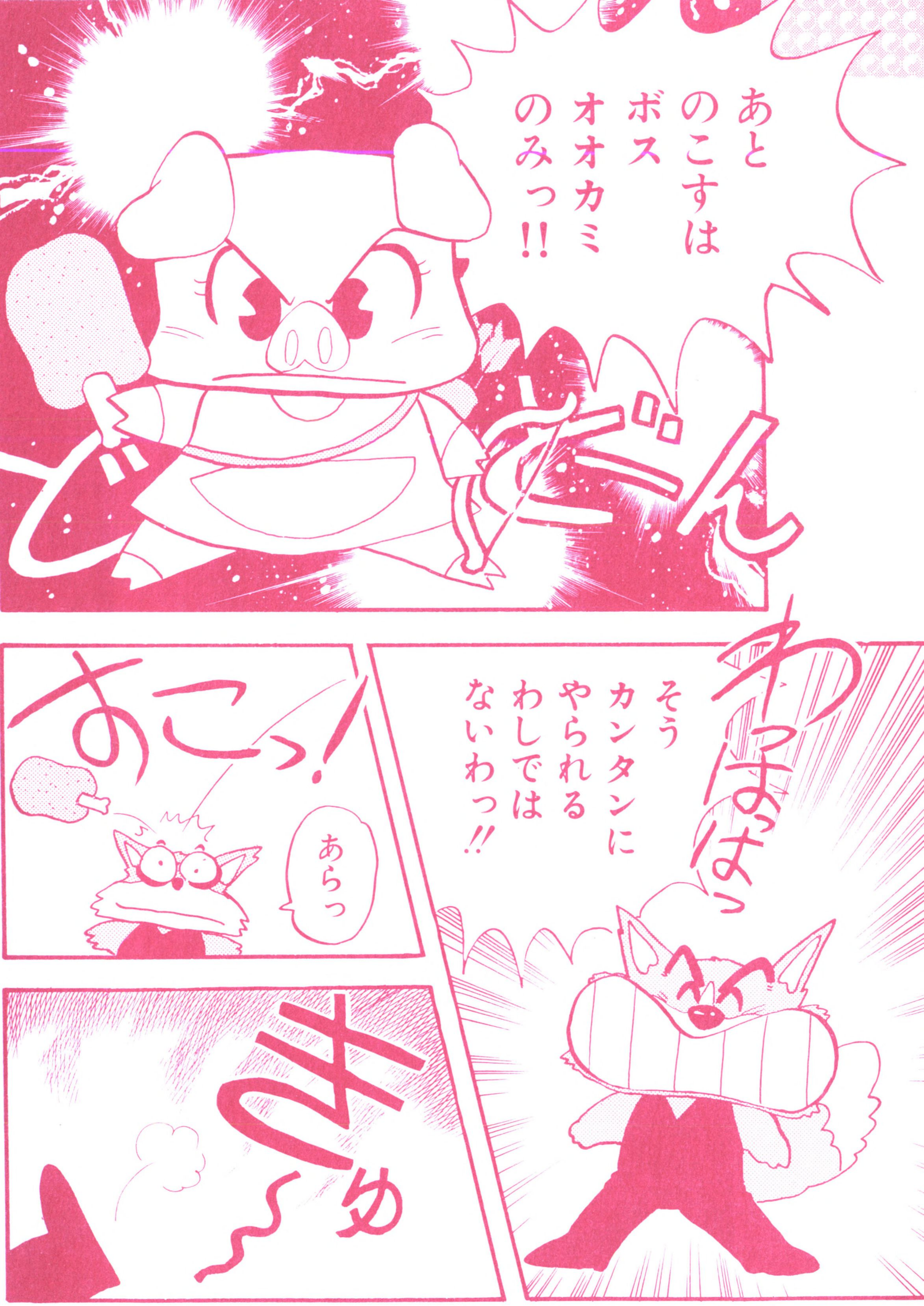
あ
ぱくっ♡
ころころ
やーねぇ ドロだらけになっちゃった……
ガサッ
うへへへ ねーちゃん うまそうなケツしてるねえ
みんなでお昼かい？ いいねえ
おじさんもおナカがすいてるんだよォ〜
じゅる
じゅるるっ

ぎゃああ
あっ
プーヤン!!
はははは
コブタは
もらった
ぞ!!
くそぉ
こんな時おとーさんが
生きてて
くれたらなぁ
……
ブーヤン…


どんっ
おとなしくここにはいんな
明日の晩めしにはまる焼きにしてオヤブンにだしてやっからな
ぱたた…
ふんふんなになに
わかった!!ありがとう
おかーさんプーヤンはガケ下の牢だ!
!
わかったわ!!夜明けとともに戦闘開始よ!!


ひゅん
ぱんっ
ぱんっ
ぱんっ
ぱんっ
ブーヤン もうすこし ゴンドラを 上にあげて!!
はいっ かあさん
ぬぬぬ ナマイキな ブタめ!

編隊いけぇ!!
わあああ
なんの!! おとーさんのカタミのこの肉棒さえあれば!!
わっ肉だ
ぱっ
ぱっ
づしゃっ


あとのこすはボスオオカミのみっ!!
ど
どーん
わっはっはっ
そうカンタンにやられるわしではないわっ!!
おこっ!
あらっ
きゅ〜〜

やったあ!!
プーヤン!!
おかーさん!!
よかったね
よくない…っ

プーヤンの遊び方

プーヤンを助け出せ！ママのオオカミ退治だ

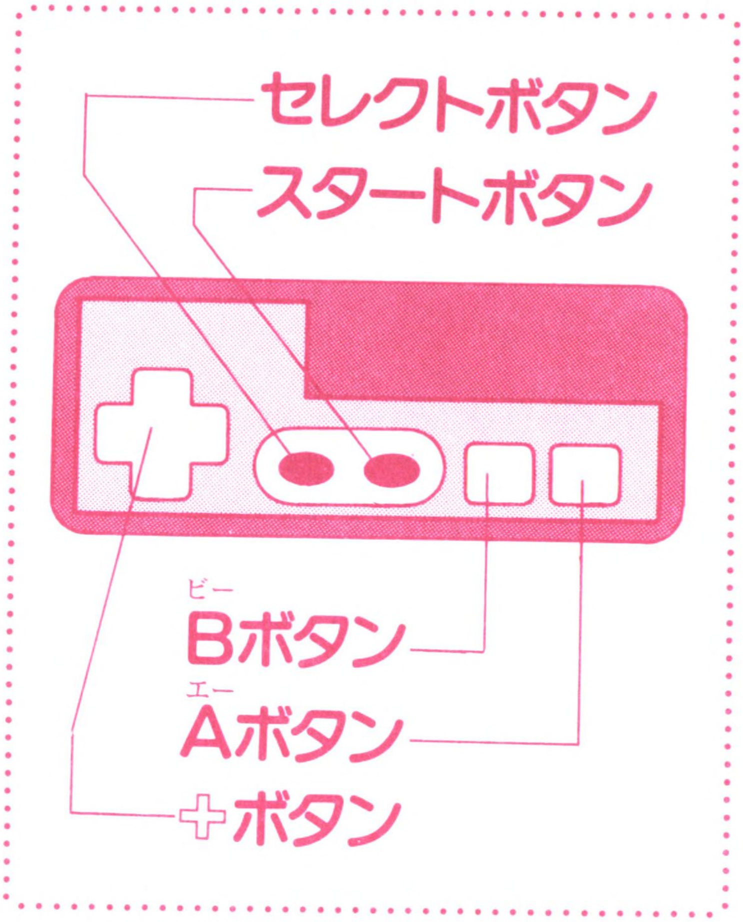
子ブタのプーヤンは、ママとお兄さんたちにかこまれて、楽しい日をすごしていました。ところがある日、プーヤンはこわいオオカミにさらわれてしまったのです。キミはママの乗ったゴンドラを上下に移動させて、オオカミをやっつけてください。お兄さんのプーヤンも、ママの乗ったゴンドラを引っぱって協力してくれます。

でも、オオカミは、風船につかまって、上から下へおりてくる（偶数面では下から上）ので、弓矢を撃って風船をわるか、肉棒を投げてやっつけます。

もちろん、オオカミも石を投げたり岩を落としてくるので注意が必要です。

一定数のオオカミをやっつけると、次の面に進むことができます。

コントローラーの使い方



●✚ボタン

ママの乗ったゴンドラを、上下に移動させるのに使います。ゴンドラは左右に移動しません。すばやく操作するのがポイントだ！

●Ⓐボタン／Ⓑボタン

どちらのボタンでも、矢を撃ったり肉棒を投げることができます。肉棒はタイミングよく投げること、矢は数に気をつけること。

●セレクトボタン

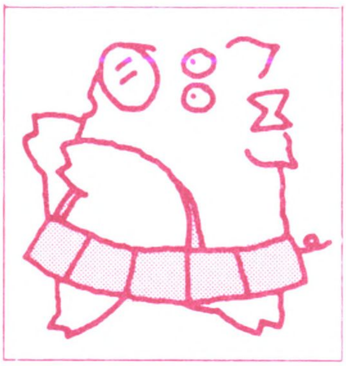
1人で楽しみたいと思う人は1人用。また、友だちや兄弟で楽しみたいと思う人は、2人用を選んでください。

●スタートボタン

このボタンでゲームが始まります。〈ポーズ機能〉ゲーム中に押すと、ゲームが一時的に、ストップします。もう一度押せば、ゲームは再開します。トイレに行くとき使おう！

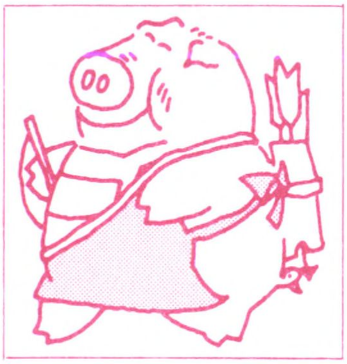
登場キャラクター

プーヤンを見事に救い出すためには、それぞれのキャラクターの役割をおぼえなければならない。それでは、紹介してみよう！



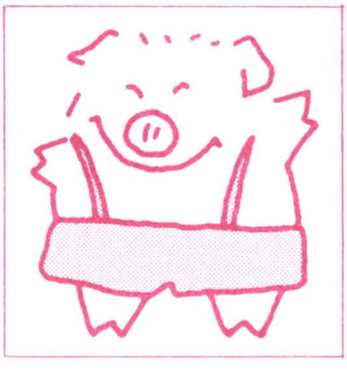
●プーヤン

オオカミにつかまって、岩のカゲに隠されています。ママ、早く助けて！



●ママ

プーヤンを助けるために、矢を射ったり肉を投げてオオカミと戦います。

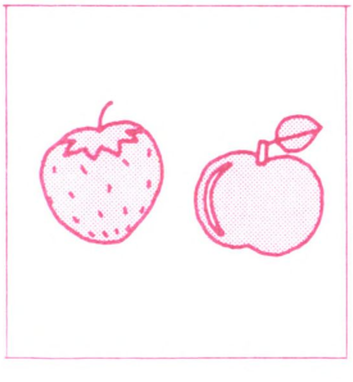


●ブーヤン

プーヤンのお兄さん。ゴンドラをひっぱって、ママを助けます。

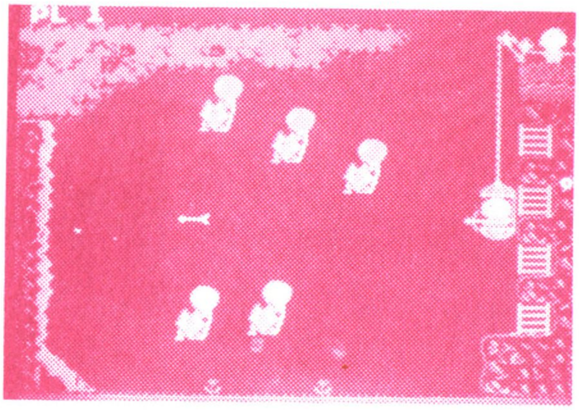
●オオカミ

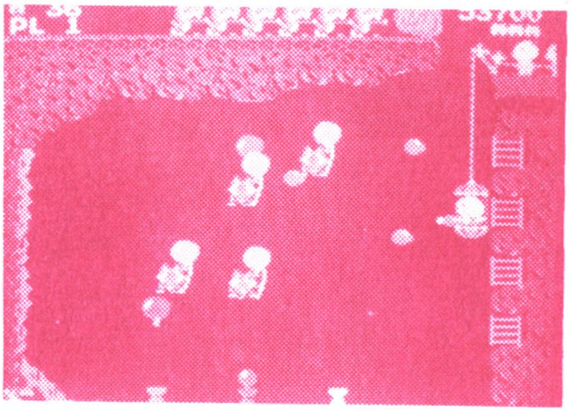
プーヤンをさらって逃げた悪者です。ボスオオカミだけがピンク色で、他のオオカミは茶色です。



●フルーツ

ボスオオカミが落とします。矢で撃ちましょう。





森の中のプーヤン

1、3、5…の奇数面は、大きな木の下で戦います。木の上から風船で降りてくるオオカミをやっつけましょう。下におろしてしまうと、ママのじゃまをするので注意しましょう。

岩場のプーヤン

2、4、6…の偶数面は、岩場で戦います。こんどは、オオカミが下から登ってきます。上に登ると、大きな岩を押して、ゴンドラの上に落とそうとするので気をつけましょう。

●スコアの出し方

オオカミを矢で撃つと200点、肉で落とすと400点、肉で複数のオオカミを落とすと400、800…と増えます。

また、石を矢で撃つと100点、フルーツを矢で撃つと（いちご100点、リンゴ200点……）になります。

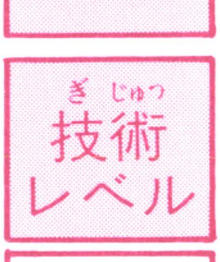
●ボーナス画面

偶数面をクリアすると始まります。最初は偶数面と同じなので、肉棒でオオカミをやっつけます。

二度目は、木の上からボスオオカミが、フルーツを落としてくるので、矢で撃ってやっつけてください。

テクニック 1 毛虫を出して連続ショット

技術レベル



さて、はじめるとしよう。まずは1面にしか出てこないかくれキャラを取って先制攻撃だ。

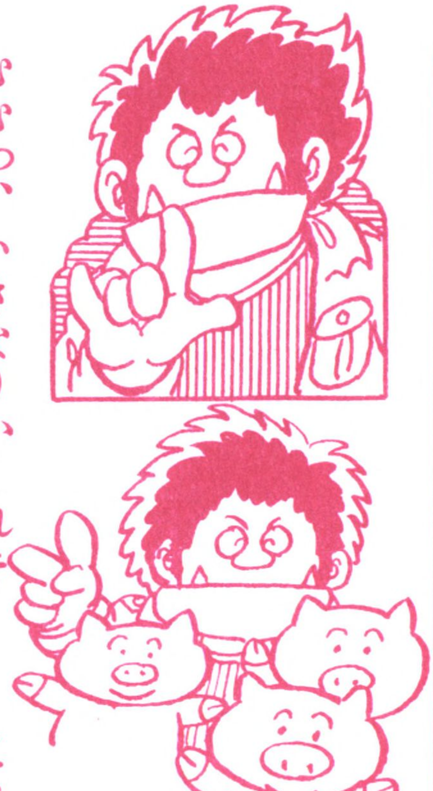
敵の風船や石を連続して?発撃ち落とすと…それっ、画面の左はしに毛虫が出てくるんだ。コイツを撃ち落とせば肉棒がすぐに補給されるようになるから、何発でも使えるようになる。

得点は1万点だ。

何発連続して当てればいいかは㊙だけど、けっこう根気よく当て続けないと出てこないとだけいっておこう。1面のオオカミはそれほど手ごわくないから、なれてくれば何回でも出せるようになるよ。

注意点として、赤い風船のオオカミはタテを持っていて矢をはねかえすのでこいつは撃ってはいけない。あと、毛虫は、頭を矢が素通りするので胴を撃たなくてはダメだ。

テクニック2 葉っぱを出せば早撃ちに！



むむっ、いきなりかくれキャラを出してきたか。それじゃこちらも1面だけのかくれキャラ、葉っぱを出してしまおう。

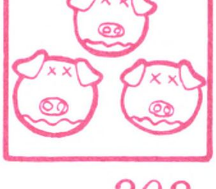
ゴンドラを、途中1回も止まらずに、スムーズに?回上下させると葉っぱの登場だ。これを落とせば矢のスピードがアップする。得点は4000点だが、攻撃力はグンと増すぞ。

これはかなりスムーズに動かさなくてはいけない。特に折り返し地点でほんの少しでもゴンドラが止まるともう出ない。挑戦する人はジョイスティックを使ったほうがうまくいくぞ。

技術レベル

テクニック 3 スピードアップ・きのこ登場

技術レベル



ようし、1面だけのかくれキャラをもうひとつ教えるぞ。かなりのテクニックが必要だけど、チャレンジしてくれ。

ゴンドラを下から2段目のハシゴに固定、矢をまっすぐ？発撃つ。するときのこがぴょっこり顔を出すよ。これを取れば8000点、それにゴンドラのスピードが早くなるんだ。これはラッキー。

もうひとつうれしいことに、他のかくれキャラは、パワーアップしても、ママがやられると、その機能はなくなってしまうけど、このゴンドラのスピードは、ママがやられてもゲームオーバーまでなくならないというシロモノだ。

どうだい、努力する価値ありだろ。

テクニック 4 強いオオカミからねらい撃ち

技術レベル

おっと、いけない、かくれキャラのことばかり考えてたんじゃ先の面へは進めない。ここらでどの面にでも通用する基本テクニックを披露するとしよう。

　まず基本中の基本、強い敵からやっつけるということだ。オオカミの強さは風船の色によって見分けることができる。強いオオカミほど石を連続的に投げてくる。そして石のスピードも早くなり、飛び方もまっすぐになってくるんだ。

　強さの順は、弱いほうから黄緑、水色、オレンジ、赤となっている。効率よく強いものから落としていこう。

　ただし、撃ちもらしたやつを深追いしすぎると、あとのやつまで逃がすことになるぞ。

テクニック5 肉棒撃ちをマスターせよ!

技術レベル

高橋名人がオオカミの撃ち落としテクニックとくるなら、ぼくはボーナスステージで心がけておくことを教えちゃおう。

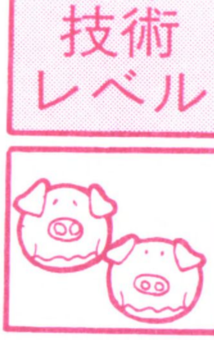
ボーナスステージではオオカミのほうから石を投げてきたりしないからって甘く見ちゃいけない。ここでオオカミを全部落とせば1万点となるんだ。ハイスコアをねらうなら、ぜひとも取っておきたいね。

それと、この面ではずっと肉棒を使って落とすことになるが、肉棒が何発でも撃てるから、実は肉棒撃ちテクニックの絶好の練習場でもあるんだ。

あとで紹介する肉棒ワザを使いこなすためにも、ここでバッチリと練習しちゃおうぜ。

テクニック 6 偶数面の敵は3連射攻撃で

技術レベル



今度は1面クリアした人のための、ちょっと上のテクニックだ。見出しを見ただけじゃ何のことかわからないかもしれないけど、つまりはこういうこと。偶数面の敵は、矢を3発当てなければやっつけられない。ところがママは一度に2発しか連続して矢が撃てないんだ。そこでムダな矢をできるだけ減らして素早く敵を落とすために考えたのがこのワザ。

まず1匹めに向かって2連射。風船に矢が当たるとオオカミの上昇スピードはにぶくなるから、そこですかさず次の1発を当てる。続けて2匹めに残りの1発を。最後にもう1回2連射して2匹あがりだ。当てそこなうと、前の矢が画面から消えるまで次の矢が撃てなくなるのでねらいは正確かつ、慎重に。

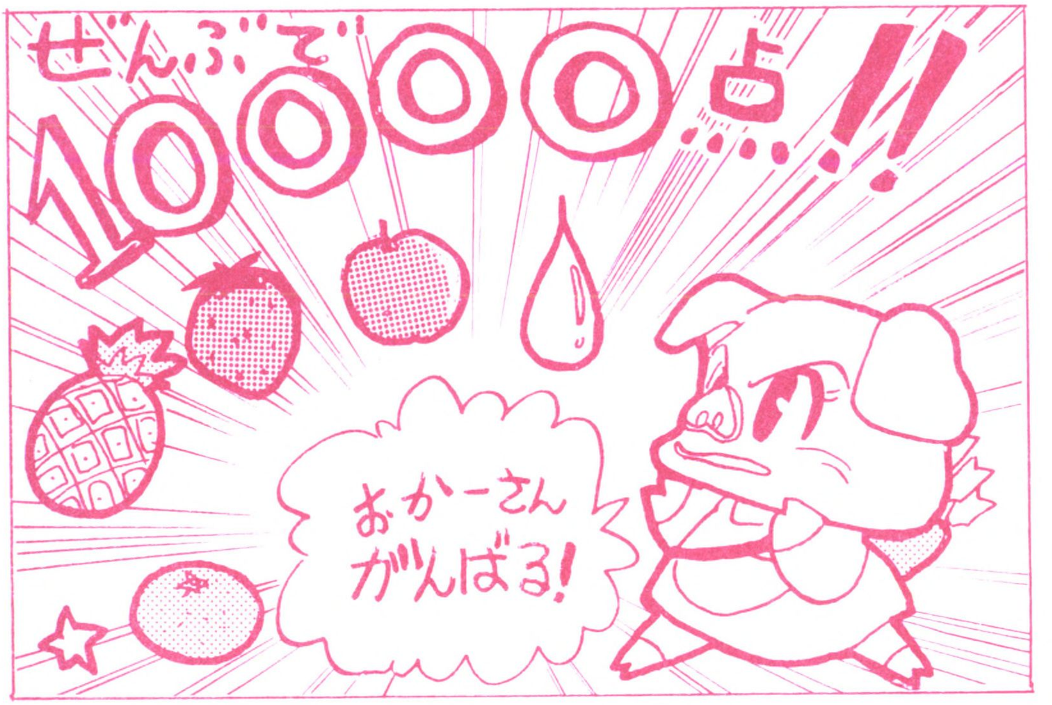
できない、無理だというのではなく、テクニックというのは、日々の練習が作り出すものだ。あきらめずにがんばろう！

テクニック7

フルーツの種類をおぼえろ

なかなかやるな、高橋名人。いよいよゲームも面白くなってきたぞ。

さあ、二度目のボーナスステージだ。こんどはボスが上からフルーツを落としてくるから、それを矢で射る。ここはちょっといそがしいけど全部とれば1万点だ。



フルーツの種類はいちごにはじまって、リンゴ、みかん、そして水滴なんていうわけのわからんものまで落ちてくる。フルーツは3面以降の奇数面にも登場してくるから、ここでどんな種類があるかおぼえておけばあとで役立つ。フルーツについてのさらにくわしい㊙情報は212ページのテクニック12で高橋名人が紹介してるから、そちらも参考にしよう。

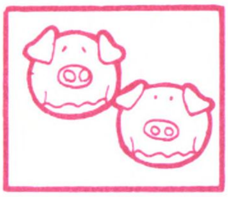
それにしても、かくれキャラの多いゲームだね。

技術レベル

テクニック 8

発射！肉棒つるべ落とし

技術レベル



そろそろワザの対決といこうかな。まずは初歩的なところで肉棒つるべ落としから。

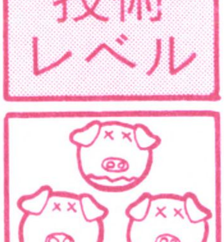
編隊を組んでやってくるオオカミをまとめて1本の肉棒で落としてしまうワザだ。続けて落とせば400点、800点、2000点と得点が増えていくぞ。ついでにオオカミが落ちたあとの風船をわると200点なのだ。

右上から左下へななめに並んでやってくる敵がいちばん落としやすいけど、肉棒は左はじのほうまでいくと真下に落ちていくので左のほうでタテに並んでいるやつらもやっつけることができる。肉棒の飛ぶラインを考えて、早めに待ちぶせするのがいいよ。

テクニック 9

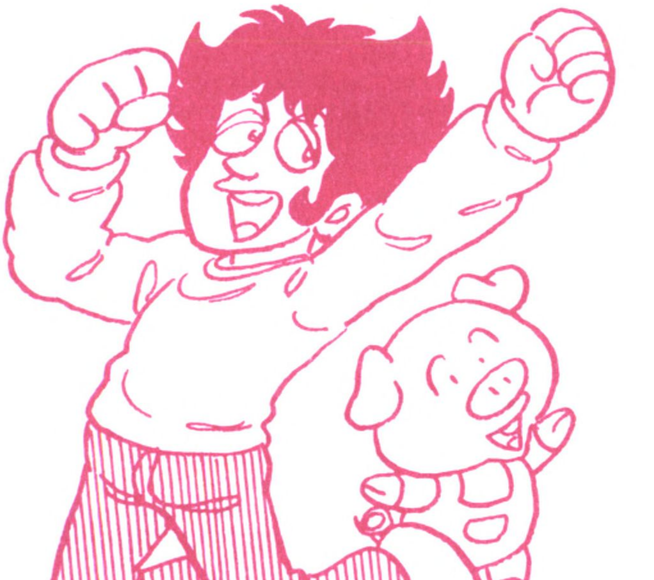
高級テク！つるべ落とし

技術レベル



それではこちらも高橋名人のあとをうけて、つるべ落としをより正確にやるためのテクニックなどを教えよう。

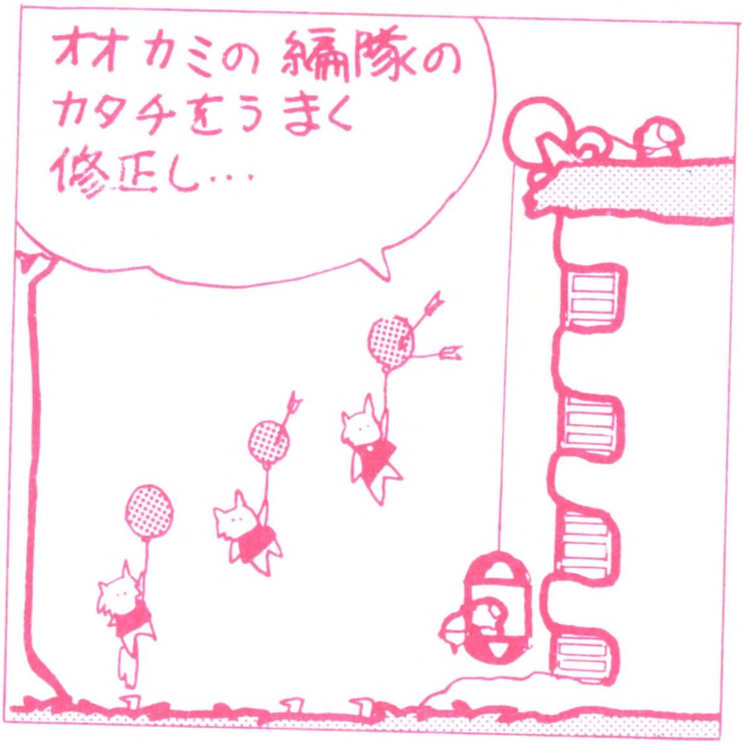
そもそもつるべ落としは、相手がうまく並んでやってきてくれなくちゃ使えない。でも、それをうまく並ばせてしまうことができるのだ。偶数面の敵は矢を3発当てないと落とせないが、1発当てるごとにその上昇スピードはおそくなってくる、



という性質についてはテクニック6でも高橋名人が触れているね。実はこれを利用してやるのである。従って偶数面でしか使えないワザ、ということになるが、これで偶数面のてごわいオオカミどもをつるべ落としできれば、十分意味があるというものだ。

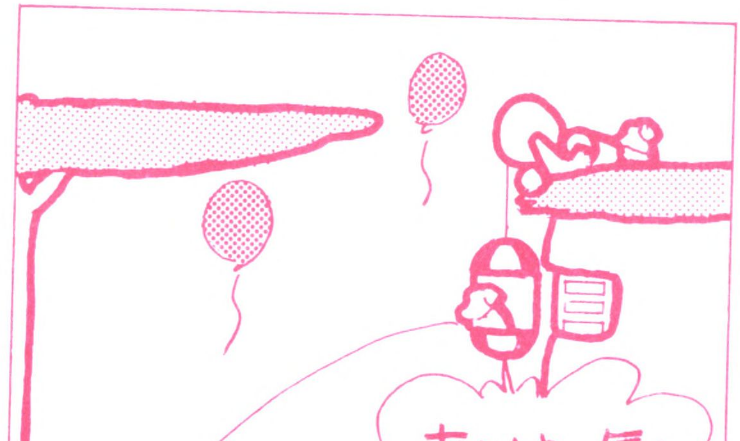
まずオオカミが編隊を組んでのぼってきたら、頭の中で肉棒が飛んでいくラインを思い描いてみる。そしてそれを編隊オオカミの並び方に当てはめてみて、ラインから外

れている風船を撃っていくのだ。しかし実際にはこれをゆっくりと考えている余裕なんてほとんどないから、動物的なカンを生かして撃てるようにならなければならない。最初のうちはあまり欲ばらないで、ちょっと出っぱっている1匹を撃ってみたりして、だんだん腕をみがいていこう。



コツは、下のほうで待ちぶせして、オオカミの並び方を修正しながらゴンドラをちょっとずつ上げていき、キチンと並ぶ寸前に一気に上までいって肉棒を取ってくることだ。

かなり高度な、名人級のテクニックだが、これさえできれば、赤い風船の強いオオカミがどんなに出てこようと、へっちゃらだ!!



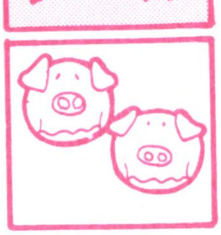
テクニック10 インターバルアタックでゴンドラ降下

奇数面で敵をたくさん撃ちもらしちゃうと、だんだん苦しくなってくるのがゴンドラの上下だ。ハシゴをのぼってきたオオカミがゴンドラの後ろからガオーッてかみついてくるのでもうタイヘン。ところがそんなのぜんぜんこわくなくなってしまうテクニックがこれだ。テクニックといっても相手の性質を逆手にとっただけだから練習すれば誰でもできるぞ。

インターバルとは英語で〝合間〟という意味。オオカミは約4.5秒に1回の間隔でガオーとやるから、1回ガオーとやればあと4.5秒以内ならそこにいても安全というわけなんだ。

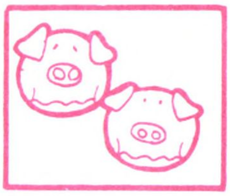
しかも、何匹もたくさんハシゴをのぼっちゃった場合、必ず下のやつから順番にガオーとなるのでこれもおぼえておこう。

技術レベル



テクニック 11 安全高度でDアタック

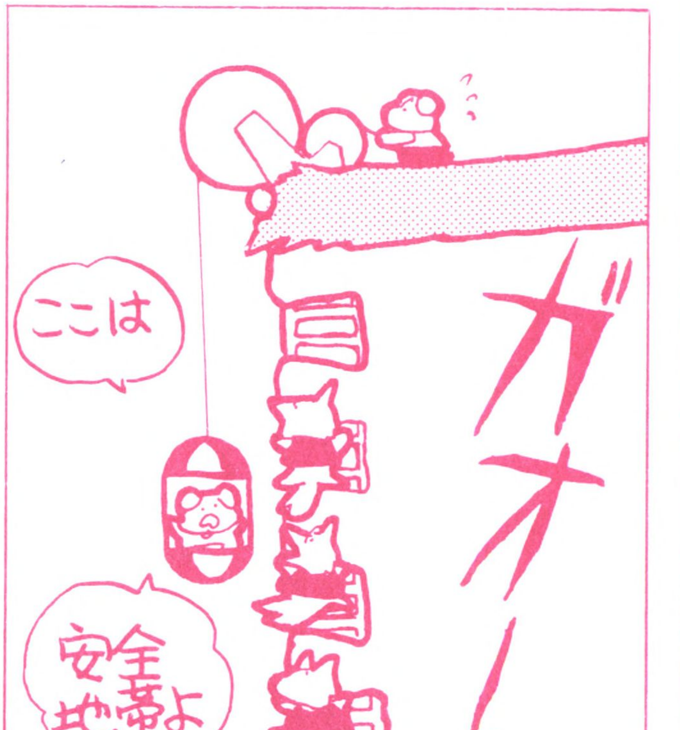
技術レベル



ぼくもひとつゴンドラテクニックといこう。その名もDアタックだ。ディスタンスには"隔たり"という意味がある。高橋名人のIアタックと似ているが、こちらはオオカミのかみつく合間をぬってゴンドラを上下させるわけじゃないんだ。

画面を見ればすぐわかるようにハシゴとハシゴの間に岩がでっぱっているところがあるだろう。4つのハシゴの間に合計3か所ある。実は、ここはガオーとかみついてきてもやられない安全地帯なんだ。

高橋名人のIアタックを応用して降下していき、Dアタックで攻撃すれば、撃ちもらした敵を下まで追いかけていっても平気。



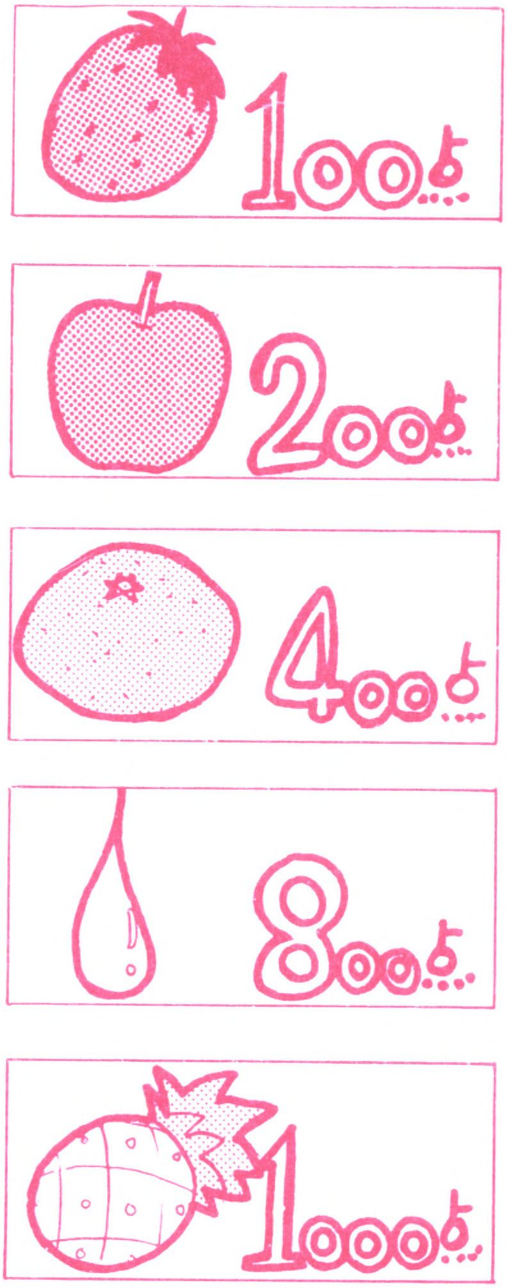
テクニック12

フルーツ・ショットで高得点

技術レベル

ママやゴンドラの操作にはもう慣れてきたかな。今度はハイスコアをねらう人のために、より高く得点をかせぐ方法を教えようかな。高い点を得るにはいくつか方法がある。かくれキャラを取る、肉棒による連続落としワザでポイントアップする、など。けどどれもむずかしかったり、チャンスが少なかったりで、なかなか計画的な得点アップは望めない。

　そこでクローズアップされるのがフルーツなんだ。3面以降の奇数面でボスオオカミが落としてくるアレである。ああ、アレは1コ取っても100点とか200点とか、たいしたことないじゃないかと、いま思った人、キチンとおしまいまで読もう。確かにいちご100点、次のリンゴが200点と、このあたりは得点が低いけど、このフルーツは1つの種類を8コ取ると次の種類が落ちてくる仕掛けになっていて、ボスオオカミはこのあと次々と高得点のフルーツを落とし



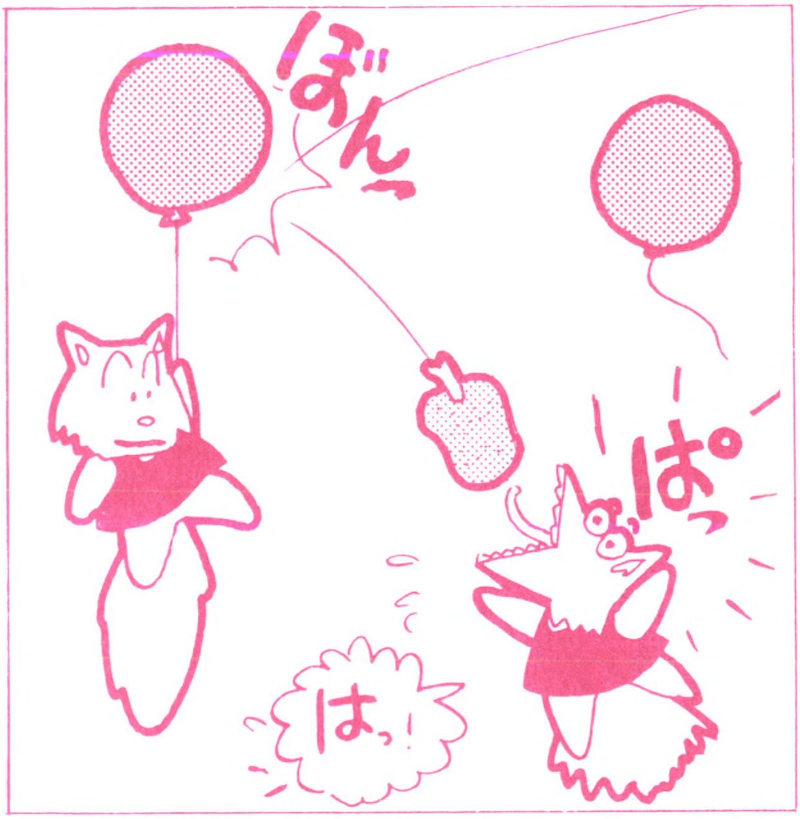
てくるのである。
順番に書くと、いちご＝100点、リンゴ＝200点、みかん＝400点、(ナゼか次は)水滴＝800点、パイナップル＝1000点、メロン＝2000点、(そして…)ファミコン＝4000点、中本さん(なんだコレは!?)＝8000点…というぐあいなんだ。
敵を落とすことに余裕がでてきたら、ワザにこだわるよりも、フルーツ・ショットで高得点をめざすのが名人さ。

ちりもつもれば山となるってよくいうだろ？ 腰をすえてじっくり挑戦してみてくれたまえ。
中本さんが出てきたときは、冷静なぼくも、思わず歓声をあげてしまったのだ！

テクニック 13

肉棒はなれワザ 風船がえし

技術レベル



撃ちもらしたオオカミがどんどん下へおりていっちゃったときの無念さったらないね。

そんなときに役立ててほしいのがこのワザだ。特にいまいったように、奇数面で下へ行きすぎた敵を高い場所から落とすときに便利だよ。

色のついた風船が、肉棒をはね返してしまうっていうマイナス要素を逆に利用するわけなんだ。そう、わざと風船めがけて肉棒を発射し、はね返って落ちていくところでオオカミを落とすのである。

ふだんから、肉棒が風船にはね返されたときの動きをよく観察しておこう!

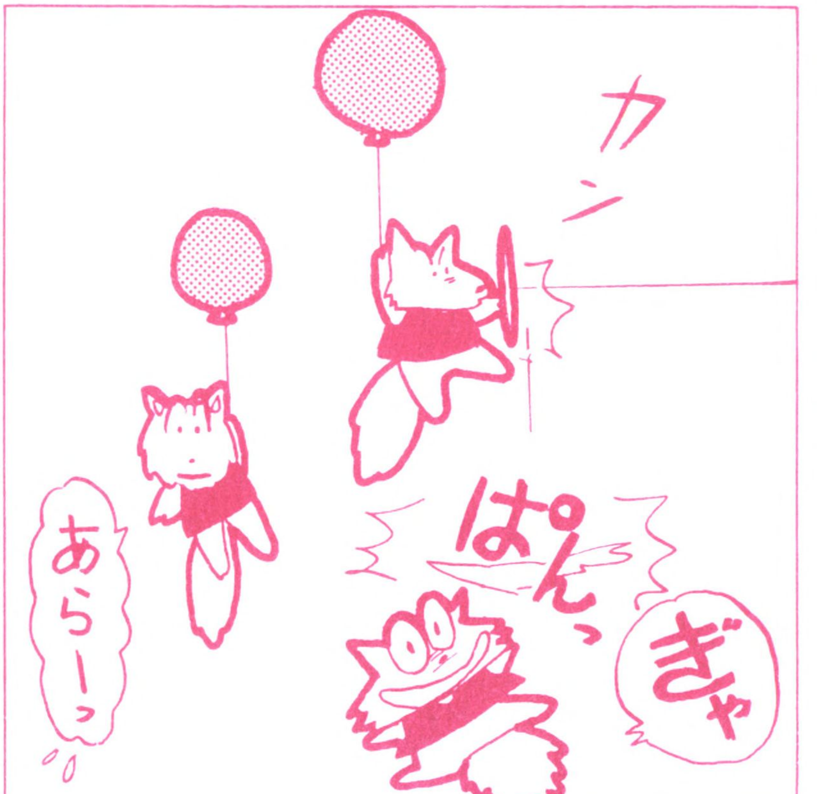
テクニック 14 脳天撃ちで取りこぼしゼロ

それじゃ撃ちもらしたのをやっつける必殺ワザをもうひとつ。これは敵がタテに2匹並んでいるときに有効だ。

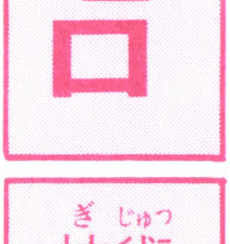
オオカミは盾を持っていて矢をはね返す。そしてはね返った矢は真下に落ちる。つまり、上のオオカミの盾に矢を当てて、はね返った矢で下のオオカミの風船をわるわけだ。

これは意外とカンタン。これを使えば逃げちゃいそうな敵もバシバシ落とせるぞ。

それに、8発も矢を当てるか肉棒でやっつけるしかないボスも、脳天撃ちでしつこくねらい撃ちすれば、撃退確率もアップだぜ。



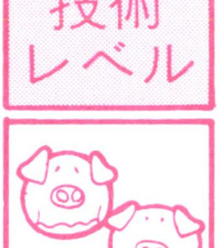
技術レベル



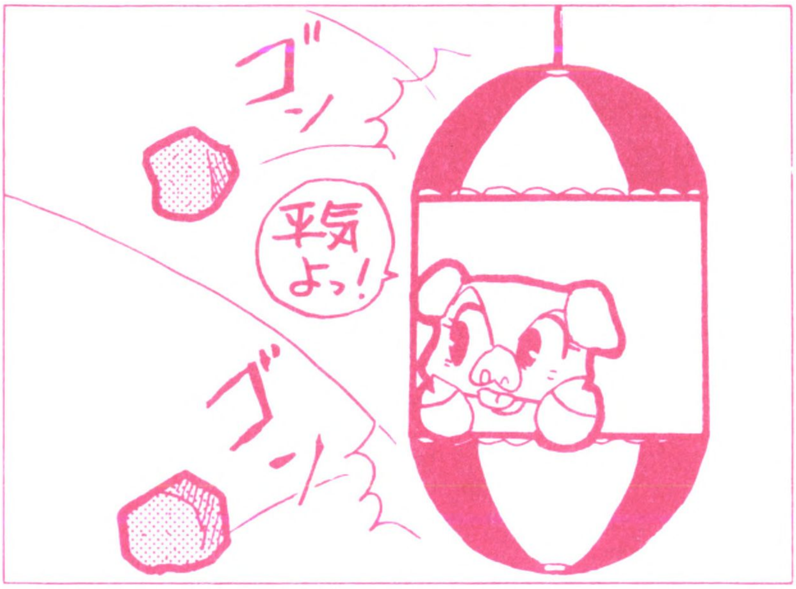
テクニック 15

ゴンドラトスでムダ弾節約

技術レベル



面が進むにつれて敵の石投げ攻撃も激しくなってくる。なのにママが続けて撃てる矢は一度に2発だけっていうのは前にも触れたよね。だからムダ撃ちをできるだけ減らして確実に敵を落としていかないととても間に合わなくなってしまう。



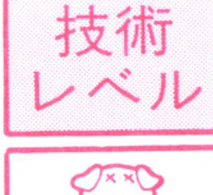
石は矢で撃つと100点になるが、いちいちこれを矢で撃ってたら風船をわるヒマなんてありゃしないぞ。このゴンドラトスを使ってかわしていこう。

石はゴンドラの屋根や底の部分に当たるとはね返る。危ないのは正面だけなんだ。よく石の方向を見定めてゴンドラをほんのちょっと上か下へ動かせば、石はゴンドラにはじかれて落ちていくぞ。そのスキに風船を撃つのだ!

テクニック 16

ちょうを落として高得点！

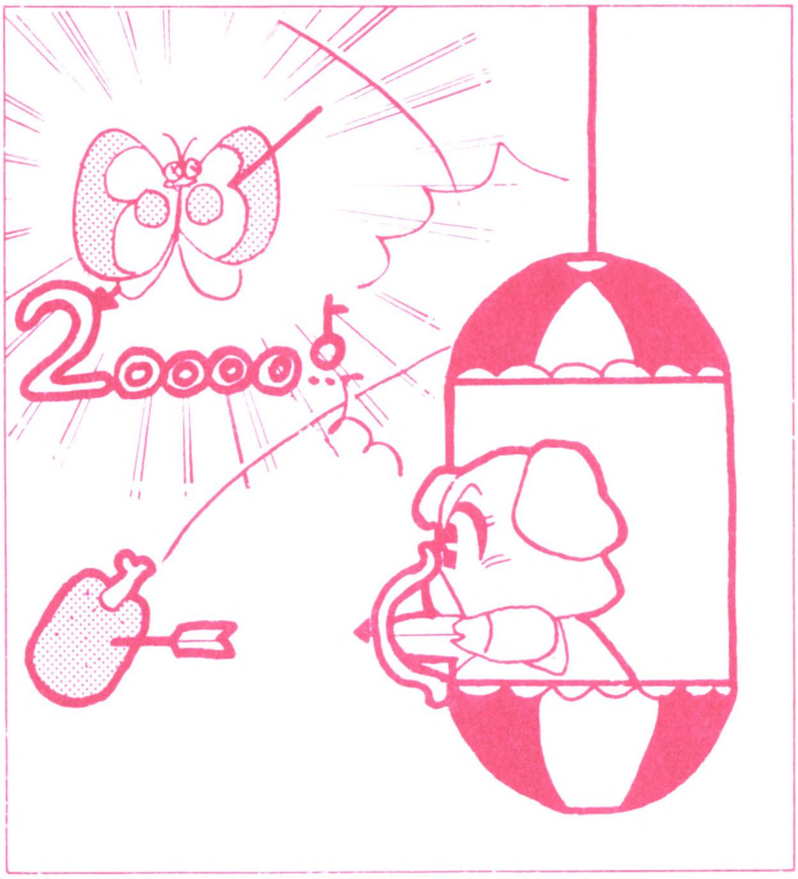
技術レベル



それでは、ぼくはそのゴンドラトスを使ってかくれキャラを出してごらんにいれよう。ゴンドラの屋根でトスした石が落ちてきたところを矢で射るのである。これを？回連続で成功させるとちょうちょが出てくるぞ。

　このちょうちょを取ると得点はぬわんと2万点。そして普通は8コ取ると次のボーナスキャラクターに変わって得点がアップしていくけど、これだと7コで次に移るようになるのだ。ちょうちょを取ったあとはフルーツを重点的に取るようにしていけば、得点はびっくりするほどどんどんのびていくぞ。ふだんあまりお目にかかれないファミコンやナゾの中本さんのかくれキャラもこれで見ることができるかもしれない。

　さあ、トライしてみよう。



テクニック 17

出た！肉棒イナズマ落とし

技術レベル

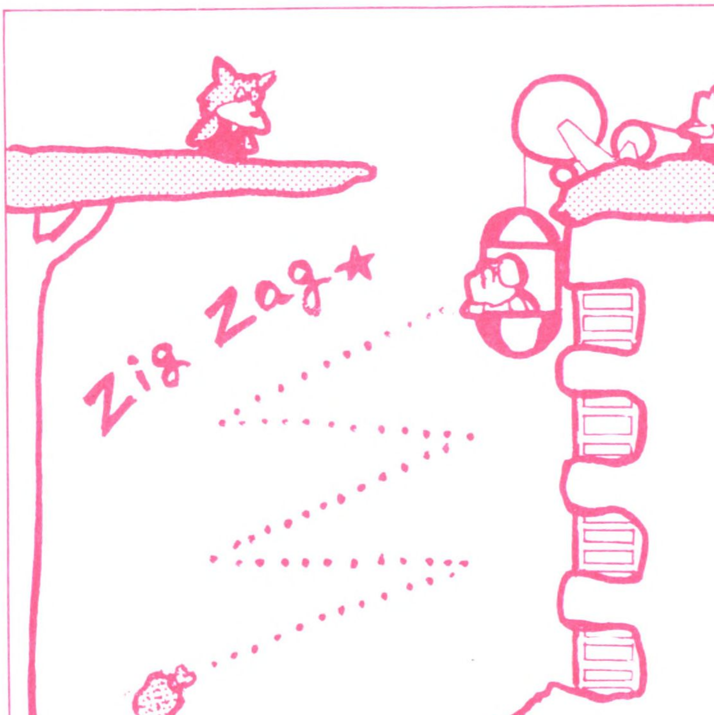
ムッ、やるな高橋名人。ではこちらもかくれキャラで対抗だ。

このワザはちょっとばかりリズム感がいるぞ。みんなプーヤンの音楽はもうおぼえたかな。実は今度のワザはこの、ゲームのバックに流れてる音楽とふかーい関係があるんだよ。

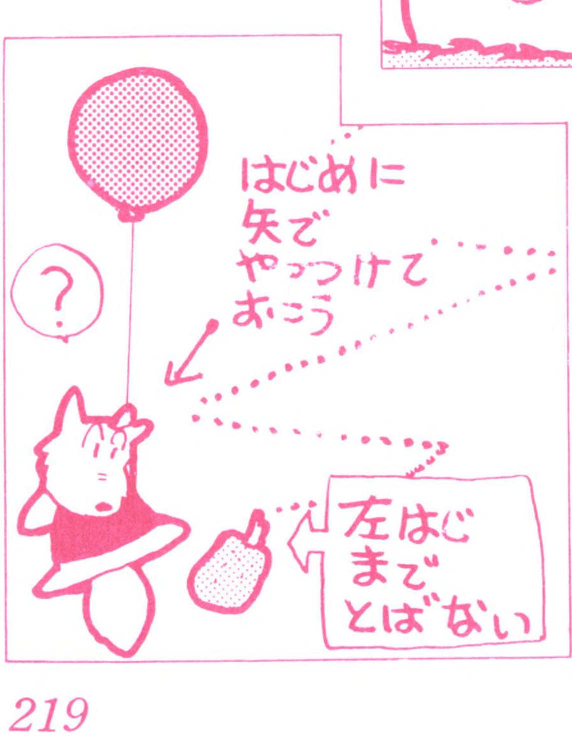
やり方はこうだ。音楽のベース音に合わせて矢をしばらく撃ち続ける。するとかくれキャラのトリが出てくる。と、口で説明するとなんともあっけないのであるが、実際にはオオカミがいっぱいいるんだから、そうとうむずかしいと心得ていたほうがいい。

しかし、このトリを取ると4万点の得点、そして、秘技・肉棒イナズマ落としができるようになるんだから魅力いっぱいだ。ぜひチャレンジしよう。

さて、この肉棒イナズマ落としとは何か？　これは、肉棒をジグザグに落とせるという恐るべきワザなんである。今までは見のがしていた敵を、肉棒1本で全滅させることも可能なのだ。敵の並び方をよく見て



…肉棒発射！　これでジグザグに落ちていく肉棒が、画面上に浮かんでいる敵をキレイにかたづけてくれる。ただし、イナズマ落とし



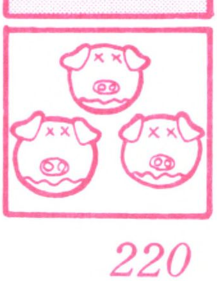
になると、肉棒は画面の左端まで届かないので、トリを取ったあとは左端のオオカミに要注意。これははやめに矢でやっつけておこう。

初めは不便なイナズマ落としも、コツさえつかめば鬼に金棒！

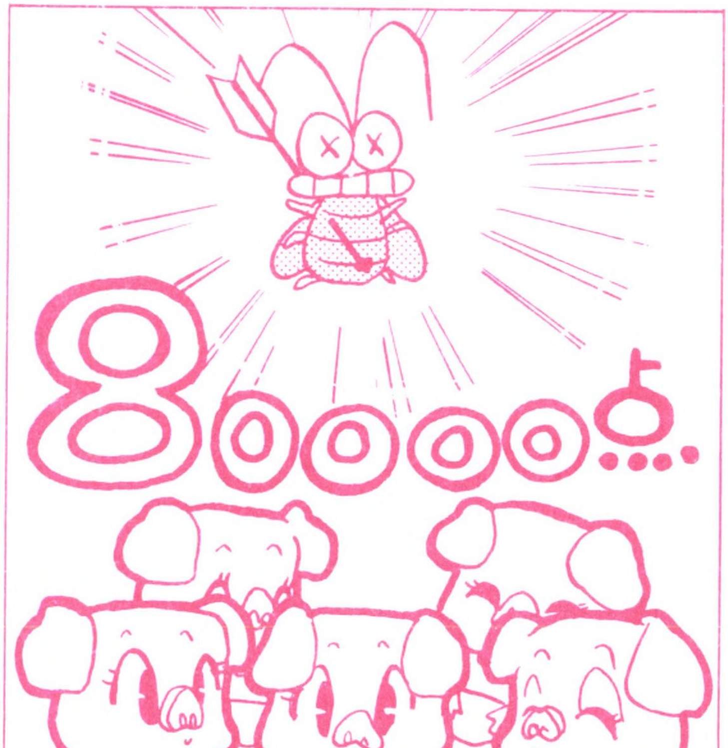
テクニック 18

ゴキブリ退治でママ5匹!?

技術レベル



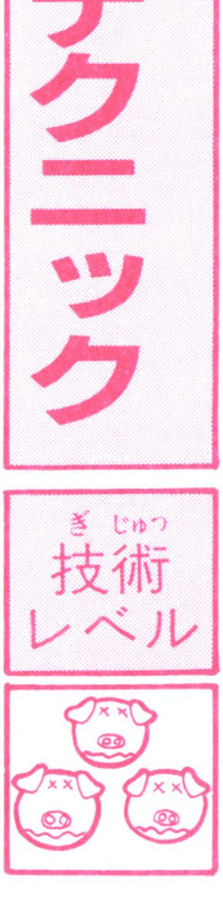
ムムムッ、それでは極めつけのかくれキャラを出しちゃおう。偶数面で、特定の風船製造機から出てくる風船を、全部落とし続けるのだ。すると、左端のカベをガサゴソ(と音はしないが)ゴキブリがはう。このゴキブリを取れば得点はババーンと8万点、そしてママが5匹も増えてしまうのだ。だが、これも偶数面のみ、というところがクセモノだ。偶数面のオオカミは矢を3発当てなければならなくて、それだけでも大変な作業だからだ。さすがのぼくもゴキブリにはやや苦戦する。



テクニック 19

複合ワザのハイテクニック

技術レベル

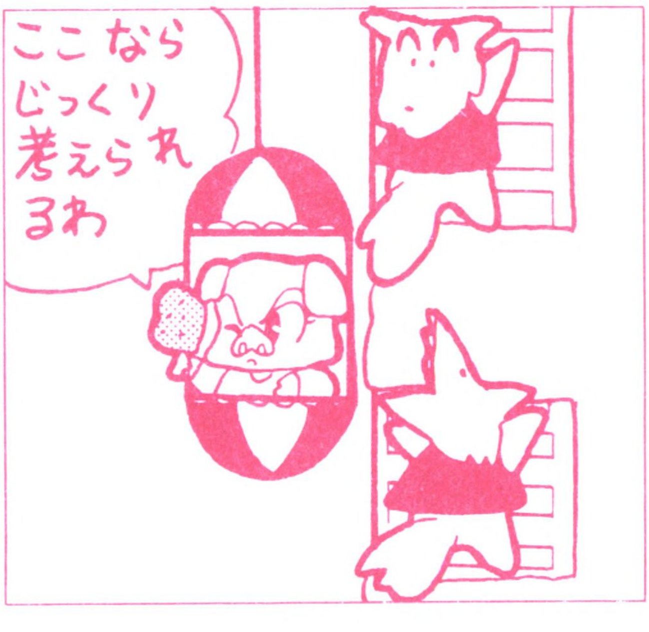


いよいよ最後のワザとなってしまった。最後はバシッと複合ワザでキメよう。

今まで2人が紹介してきたワザは、もちろん単独でも効力を発揮するけど、いくつかのワザを組み合わせることによって、さらにパワーアップするぞ。

例えば肉棒イナズマ落としに風船がえしを組み合わせれば、イナズマ落としの弱点である左端まで肉棒を飛ばすこともできる。また、Iアタックなどのゴンドラテクニックに肉棒ワザを組み合わせれば、じっくりとねらって正確に肉棒を発射することができる。

ワザの欠点をカバーするように別のワザを組み合わせて、キミも新ワザをあみ出そう！



●友だちに差をつけるなら、この付録で研究だ！●

少年メディア③・2大付録

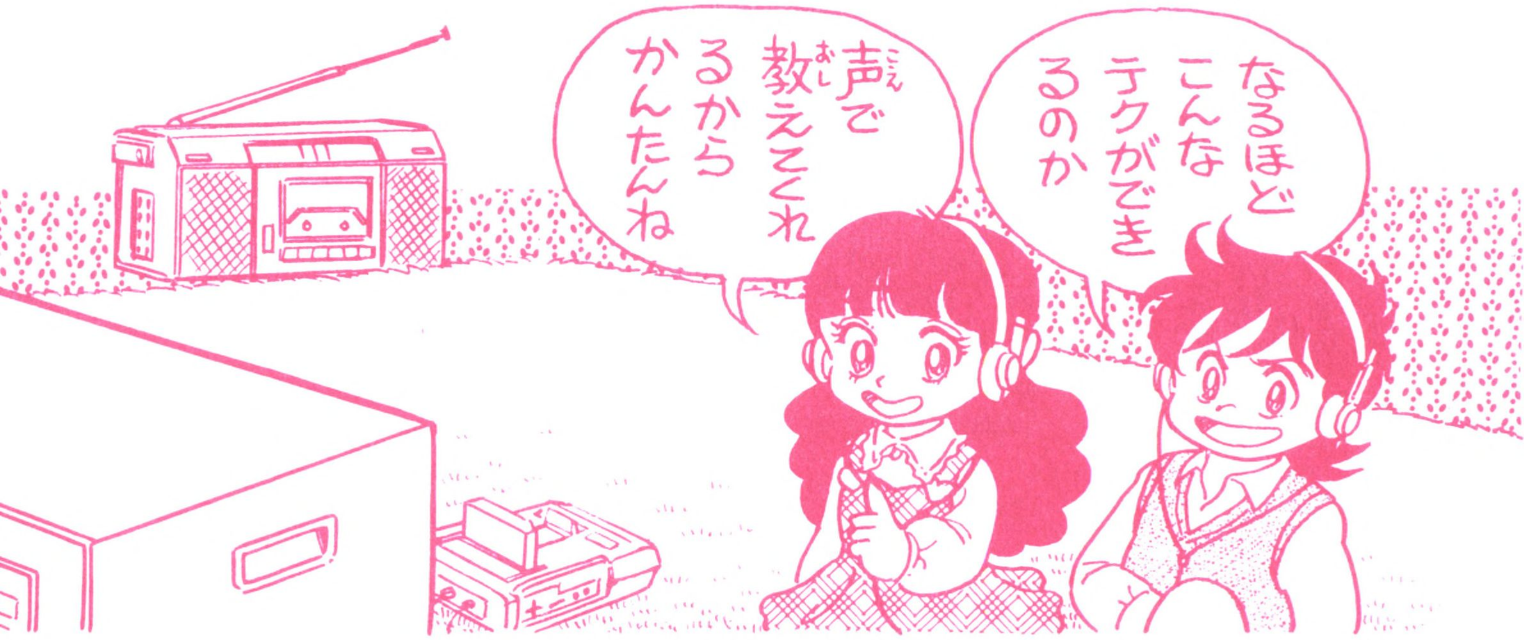
『必勝サウンド・テープ』で『すごろくゲーム』で

名人の秘密技にチャレンジだ!!

みんなそろったらファミコンパーティー
少年メディアの2大付録で遊ぼう。

★カセット・メディアⒶ面★

必勝サウンド・テープ



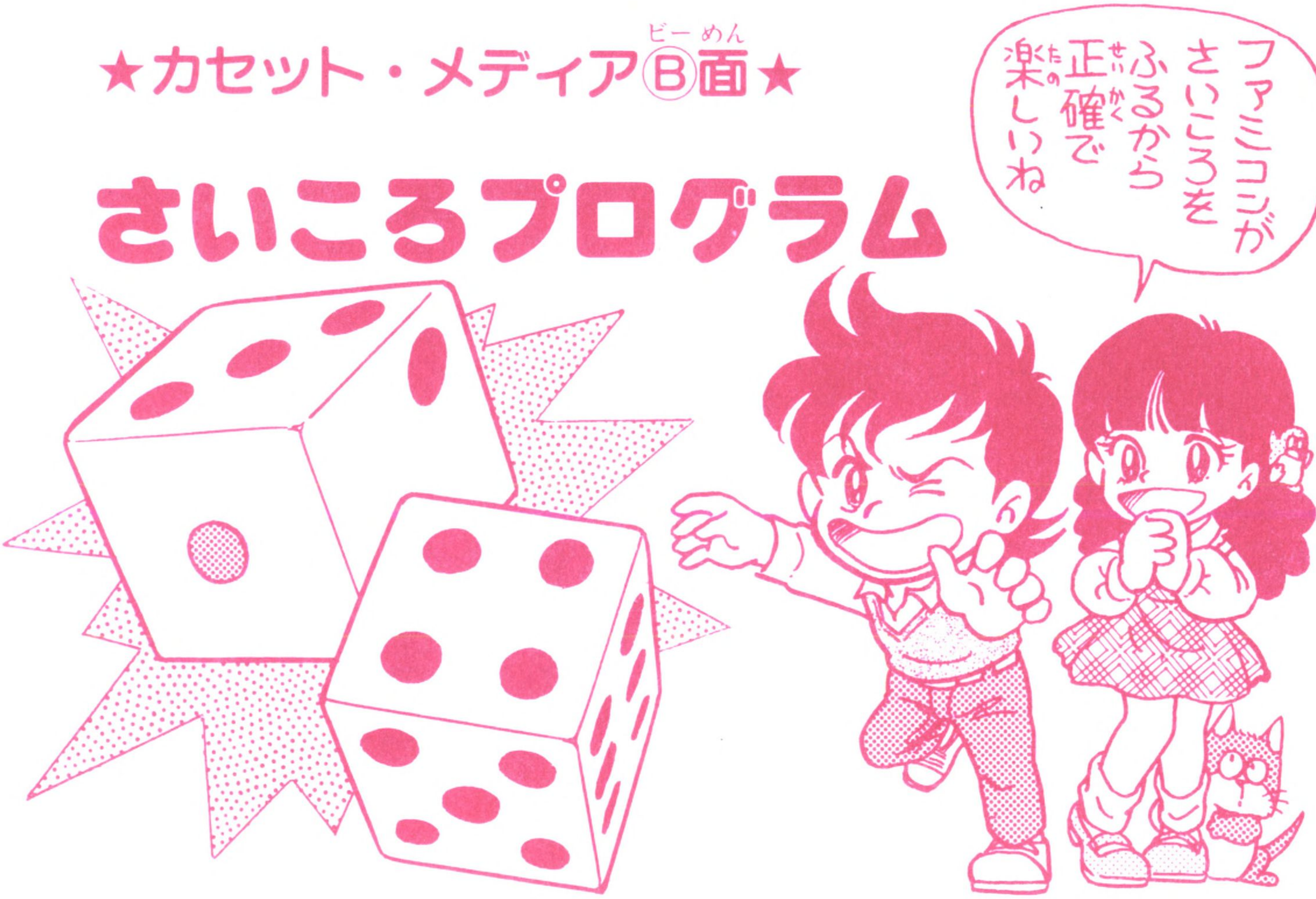
チャンピオン高橋名人が長い努力のすえ編み出したアット驚く裏ワザ、秘密ワザ声のテープでそっと君だけに教えます。

■必勝サウンド・テープの使い方

①付録のカセット・テープⒶ面をラジカセやテープレコーダにセット。②ついでにファミコンも用意しておけば、聴きながら秘密ワザをすぐに身につけることができる。③ラジカセのカウンターの数字に合わせて頭出し。④選んだゲームを動かしながら、高橋名人のテクニック解説通りにコントローラーやジョイスティックを動かせば、友だちがまだ知らない必勝テクや高得点テクが、かんたんにマスターできます。

★カセット・メディアⒷ面★

さいころプログラム

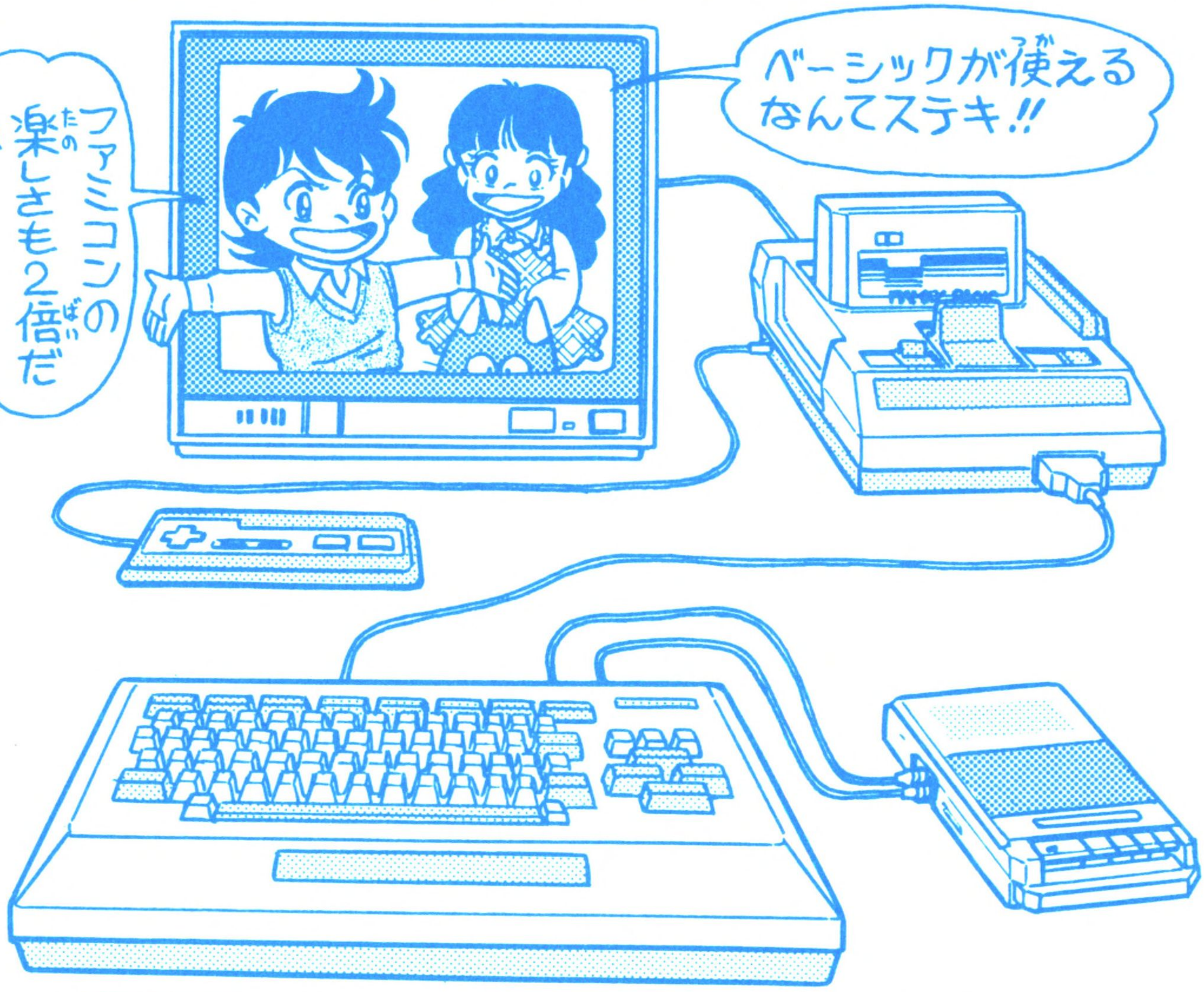


付録のすごろくゲームはもちろん、友だちを大勢集めて楽しむファミコンパーティーなんかにも便利な"さいころプログラム"。

■"さいころプログラム"の使い方

カセット・メディアⒷ面に入っている"さいころプログラム"を動かすためには、ファミリーベーシックのキーボード（1万4800円）とテープレコーダ（ファミコン専用のデータレコーダ9800円もある）が必要です。使い方は次のページのくわしい説明をよく読んで、やり方をまちがえないよう注意してください。

さあ、ファミコンにさいころをふらせて付録のすごろくゲーム「日本一周キャラバンゲーム」を楽しみましょう。



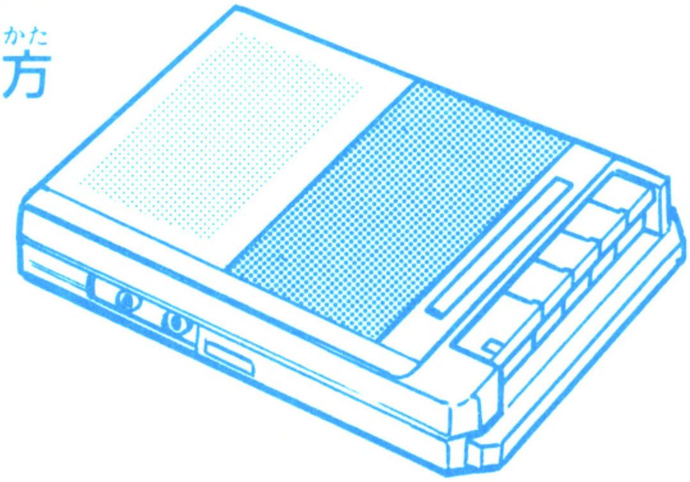
動かすのに必要なシステム

"さいころプログラム"を動かすためにはファミリーベーシック・システムを図のように正しく接続することが必要です。データレコーダとキーボードの接続に注意して、ベーシック・カセットをファミコンの本体に、カセット・メディアはⒷ面が見えるようにデータレコーダにセットしてください。

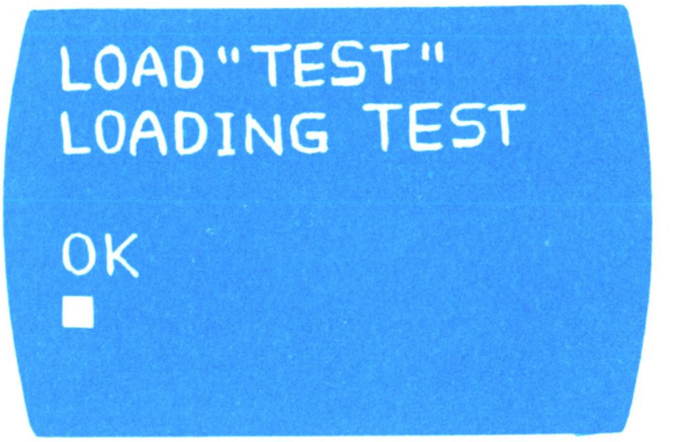
●〔BASIC画面〕の出し方

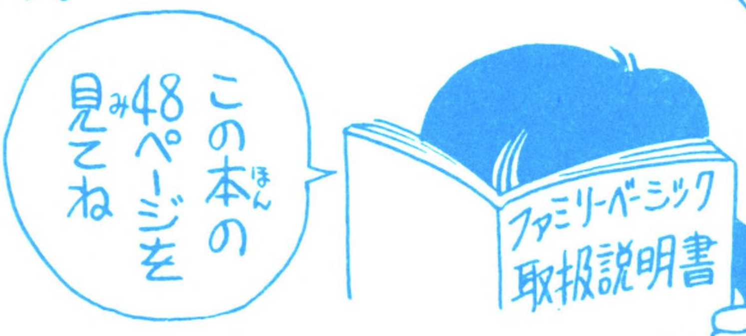
ファミコンの電源(POWER)を入れて〔スタート画面〕に、後は「ファミリーベーシック取扱説明書」のP6～P7のやり方に従って〔GAME BASICモード画面〕にし、1のキーを押して〔BASIC〕の画面にします。

●LOAD(呼び出し)のやり方



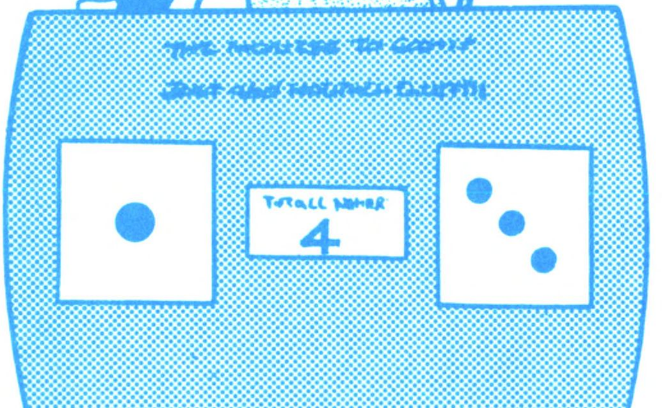
カセット・メディアのプログラムをベーシックに呼び出す方法は「ファミリーベーシック取扱説明書」のP48。必ずテープを最初までまきもどして、ファンクションキーの1番を押してデータレコーダの再生ボタンを押すと、プログラムがキーボードへ読み込まれます。2〜3分ぐらいで画面に"OK"の文字が出れば、正しく"さいころプログラム"がLOADできたことを示します。





●RUN(動かす)のやり方

LOADできたら、ファンクションキーの8番でプログラムが動いて"さいころ"の画面になり、スペースキーを押せば"さいころ"が動きます。



●"さいころプログラム"のバックアップ(記憶)のやり方

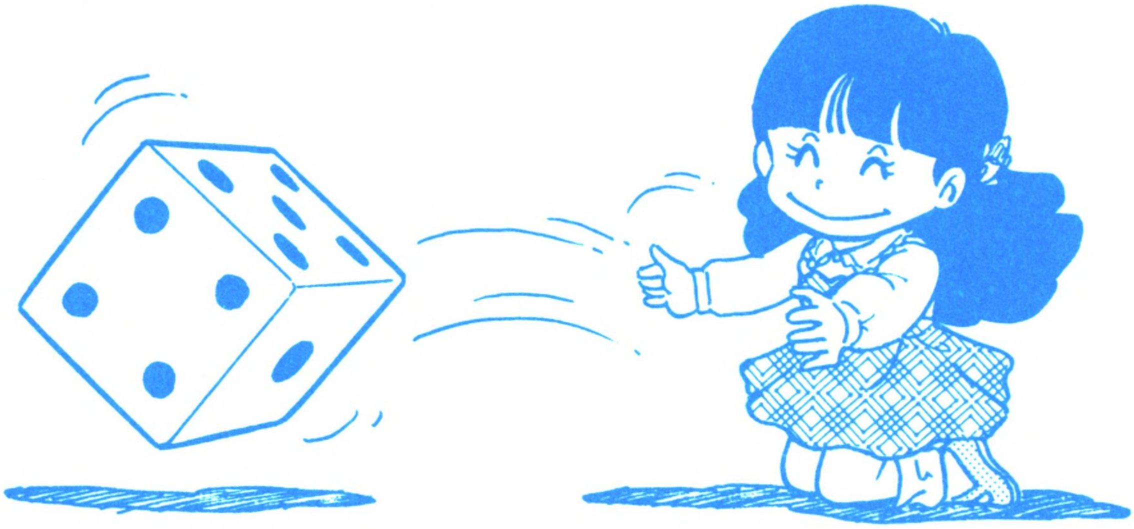
まず STOP キーを押して、次に S Y S T E M、RETURN。画面は〔GAME BASICモード画面〕に変わります。今度は3番のキーを押せば〔スタート画面〕にもどります。次にファミコン本体にさしこんであるファミリーベーシック・カセットの表のバックアップスイッチをOFFからONへ── これで、"さいころプログラム"のバックアップ完了です。

●"ゲーム"↔"さいころプログラム"の切りかえ方

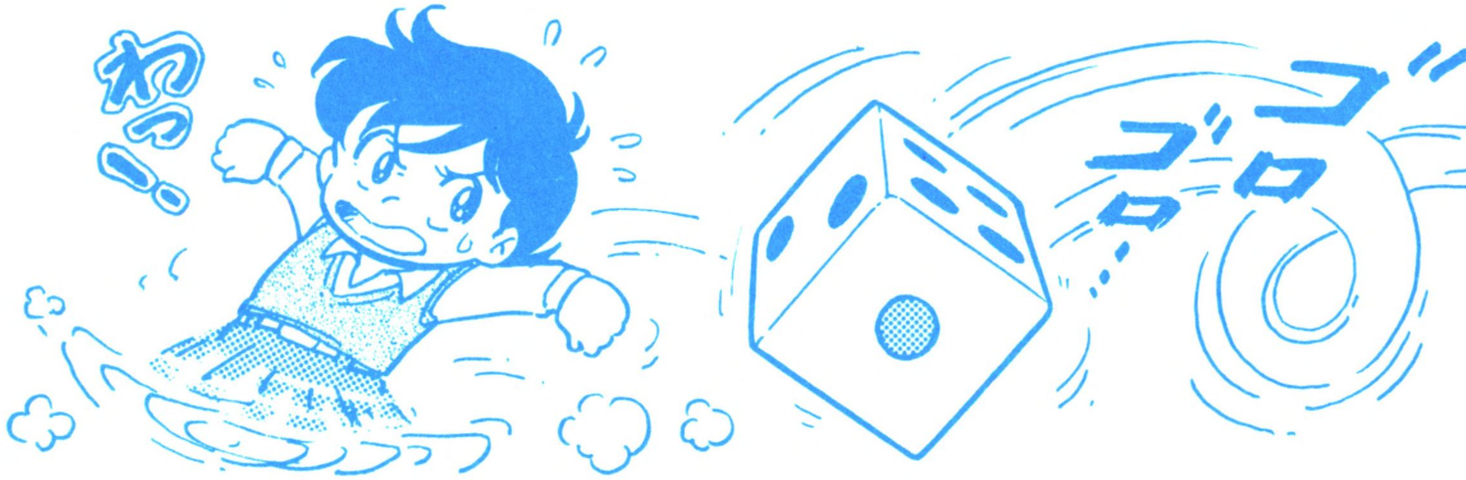
バックアップした"さいころプログラム"を使って、ゲームとさいころを自由に切りかえて「日本一周キャラバンゲーム」を楽しみましょう。ゲームチャンスに自分のコマが止まったら、前に説明した方法で〔スタート画面〕にもどしてから、カセットをベーシックからゲームにさしかえてチャレンジ。ゲームが終わったら、今度はベーシック・カセットにさしかえて〔スタート画面〕、〔GAME BASICモード画面〕にして、SAIKOROを選べば"さいころプログラム"が動きます。

"さいころプログラム" ベーシック・プログラムリスト

```
10 CLS:GOSUB800
20 PLAY"T3:T3:T3"
100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 100
104 GOSUB2000
105 FORI=0TO5:GOSUB110:GOSUB210:PLAY"O3C
0B":GOSUB2110
106 GOSUB2000:NEXT
107 GOSUB110:GOSUB210:GOTO500
110 A=RND(6)+1
120 ONA RESTORE1010,1020,1030,1040,1050
,1060
130 READX,Y
140 IFX=0 THEN RETURN
150 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(207)
```



```
160 GOTO130
210 B=RND(6)+1
220 ONB RESTORE1010,1020,1030,1040,1050
,1060
230 READX,Y
240 IFX=0 THEN RETURN
250 LOCATEX+19,Y:PRINTCHR$(207)
260 GOTO230
500 GOSUB2110:IFA=B GOSUB10000:GOSUB5000
:PLAY"C:C:C"
505 IF MOVE(0) THEN 505
510 SPRITEOFF
520 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 520
530 CLS:SPRITEOFF:GOSUB800:GOTO104
800 LOCATE5,4:PRINT"コレカラ  サイコロ  ヲ  フリマス !!!"
810 LOCATE8,7:PRINT"スペースキー  ヲ  オシテネ  ":RETUR
N
1010 DATA5,12,0
1020 DATA3,10,7,14,0
1030 DATA7,10,5,12,3,14,0
1040 DATA3,10,7,10,3,14,7,14,0
1050 DATA3,10,7,10,5,12,3,14,7,14,0
1060 DATA3,10,7,10,3,12,7,12,3,14,7,14,0
,0
2000 LOCATE2,9:PRINT"┌────┐ ┌──────
┐┌───┐"
```



※注）キャラクター表示は「取扱説明書」の〝キャラクターテーブルＢ〟のK5、K6、K7、L0、L1、L2を使っています。

```
2010 FORL=10TO13
2050 LOCATE2,L:PRINT"│      ││
││    │"
2060 NEXT
2070 LOCATE2,14:PRINT"│      │└──────
─┘│    │"
2100 LOCATE2,15:PRINT"└──────┘
 └────┘"
2105 RETURN
2110 LOCATE12,10:PRINT"ゴウケイ ハ"
2120 LOCATE13,12:PRINTA+B
2130 RETURN
5000 PLAY"M1V504:M1V503:M1V502"
5005 FORP=0TO1
5010 PLAY"CODEDDEF:CODEDDEF:CODEDDEF"
5020 PLAY"EEFGABAF:EEFGABAF:EEFGABAF"
5030 NEXT
5040 RETURN
10000 SPRITEON:CGSET,0
10010 I=RND(4)
10020 FORJ=0TO7
10030 DEFMOVE(J)=SPRITE(I,J+1,1,128,1,0)
:NEXT
10040 MOVE0,1,2,3,4,5,6,7
10060 RETURN
```

★すごろくゲーム①★

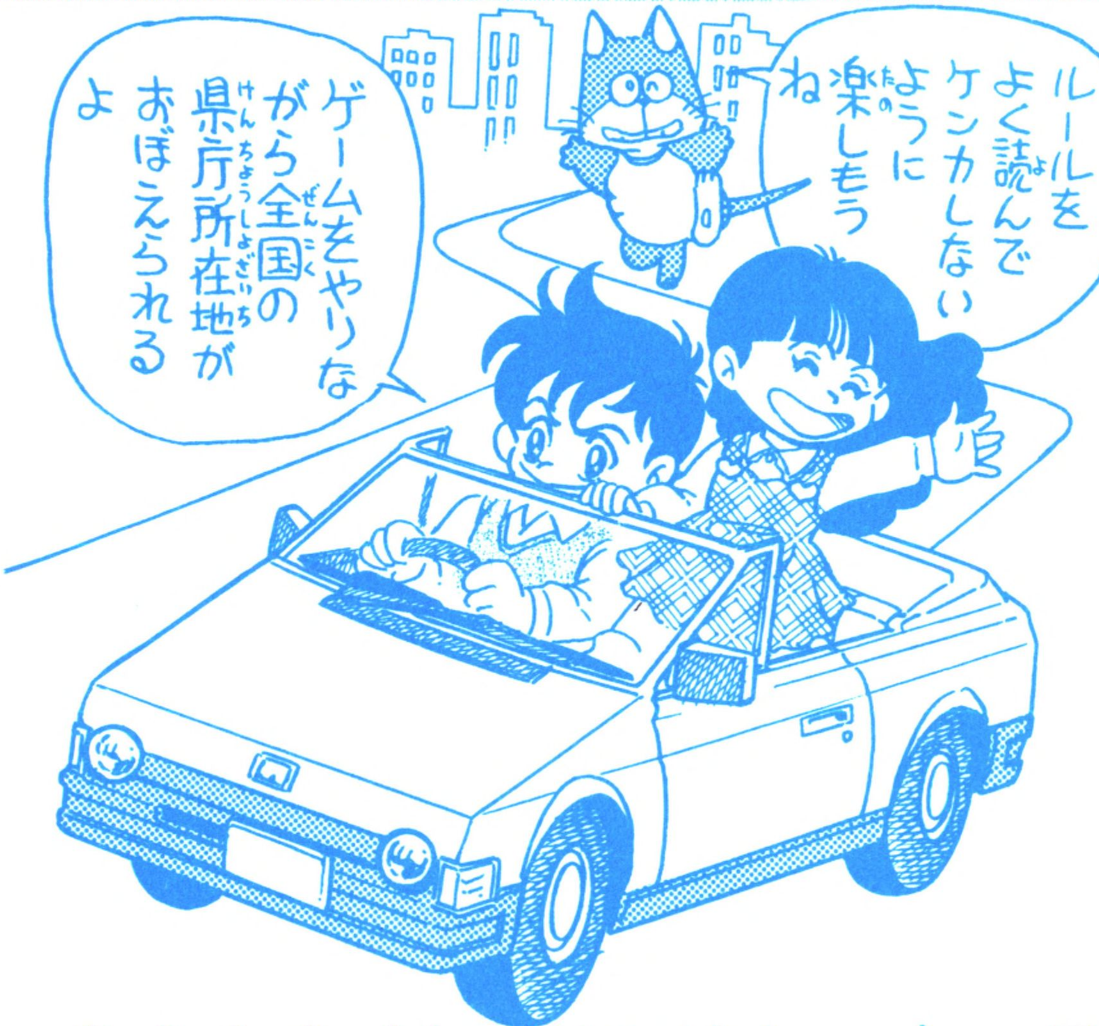
ダイスをころがせ！ キーをたたけ！

日本一周キャラバンゲーム

高橋名人と
毛利名人を生んだ
全国キャラバン
ファミコン大会。
その興奮を
すごろくゲームに
再現しました。
君もゲームの天才を
目ざして
だれよりも早く、
東京から北まわりで
日本を一周してください。

■用意するもの

●ゲームをする人数分のコマ（小さなボタンやキャップなど）●バックアップ（記憶）させた〝さいころプログラム〟か、またはふつうのさいころを2つ。●ハドソンの「スターフォース」のゲーム・カセット。

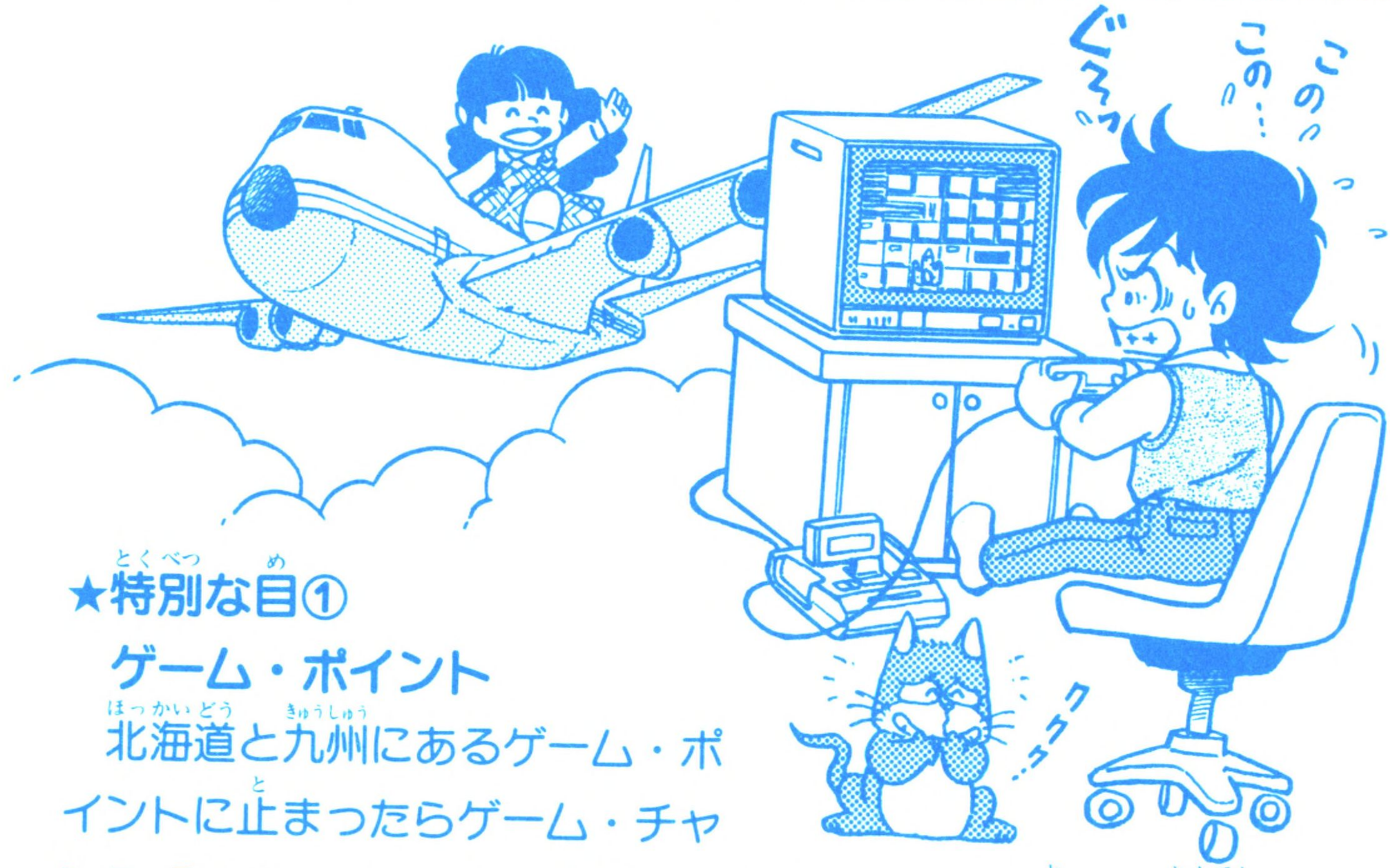


■ゲームの進め方

このゲームは、東京からスタートして東京にもどる日本一周のすごろくゲームです。

ファミコンの〝さいころプログラム〟を動かすか、さいころを自分でふって出た目の合計の数だけコマを進めます。ただし、2つのさいころの目が同じ（⚂と⚂のように）ときは、目の合計の2倍だけコマを進めることができます。

すごろくの目は、ふつうの目（─●─●─●─）と、全国の県庁所在地などに作られた特別な目があります。特別な目の場所に自分のコマが止まったら、その目の決められたルールに従ってください。特別な目のくわしい説明は次のページに書いてあります。



★特別な目①

ゲーム・ポイント

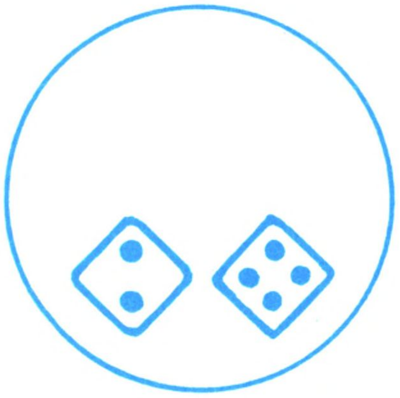
北海道と九州にあるゲーム・ポイントに止まったらゲーム・チャンス。「スターフォース」のゲームにチャレンジ。取った得点に従ってジェットで一気に先まわり。

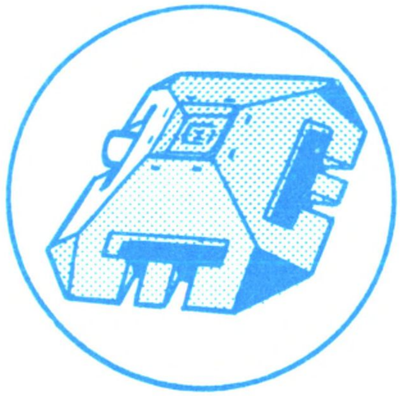
※ルール得点はゲーム上に書いてあります。その他のハドソン・ソフトを使うときや点数が低すぎると思ったら、みんなで相談して点数を決め直してください。

★特別な目②

ヘリ・ポイントとフェリー・ポイント

このポイントにコマが止まったらフェリーやヘリコプターを使ってコースを短縮。ただしコースを短縮できるのは、天気のよいマークのときだけ、逆に天気の悪いマークのときは逆もどり。ただし、ヘリ、フェリーで移動したところからは普通に進みます。





★特別な目③

海峡ポイント

北海道─本州、本州─九州などの海峡には次に出るさいころの目の合計が、偶数（2、4、6…）、奇数（3、5、7…）そして特別な数が出なければ進めない海峡ポイントがあります。このポイントに止まったら、決められた数が出るまで順番を待って、何度でもさいころをふらなければなりません。

★特別な目④

キャラクター・ポイント

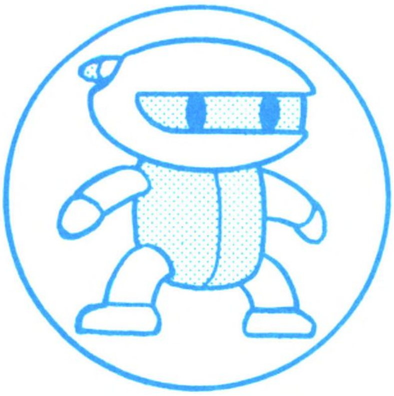
全国の県庁所在地やおもな町には、おなじみのハドソン・ソフトのキャラクターを使ったポイントがあります。このキャラクター・ポイントに止まったら、それぞれそのキャラクターに決められたルールに従ってコマを動かしてください。

●スターフォース大型要塞ビゴーラ

うまくこのポイントに止まったらチャンス。要塞を破壊して決められた数だけ前進。

●ロードランナー・金塊

うれしい金塊のポイント。ここに止まればもう一度のさいころチャンス。その数だけ前進。



●ロードランナー・ロボット

ロードランナーでおなじみのロボット。このポイントは、決められた数だけもどらなければなりません。

●バンゲリング・ベイ

どくろのマークのバンゲリング・ベイ。ここに止まったらピンチ！　決められた場所までもどらなければなりません。

●スターフォースの敵機ゾフ

あのじゃまな動き方をするスターフォースのゾフ。このポイントは１回休んで敵をやりすごします。

●スターフォースの敵機キリ

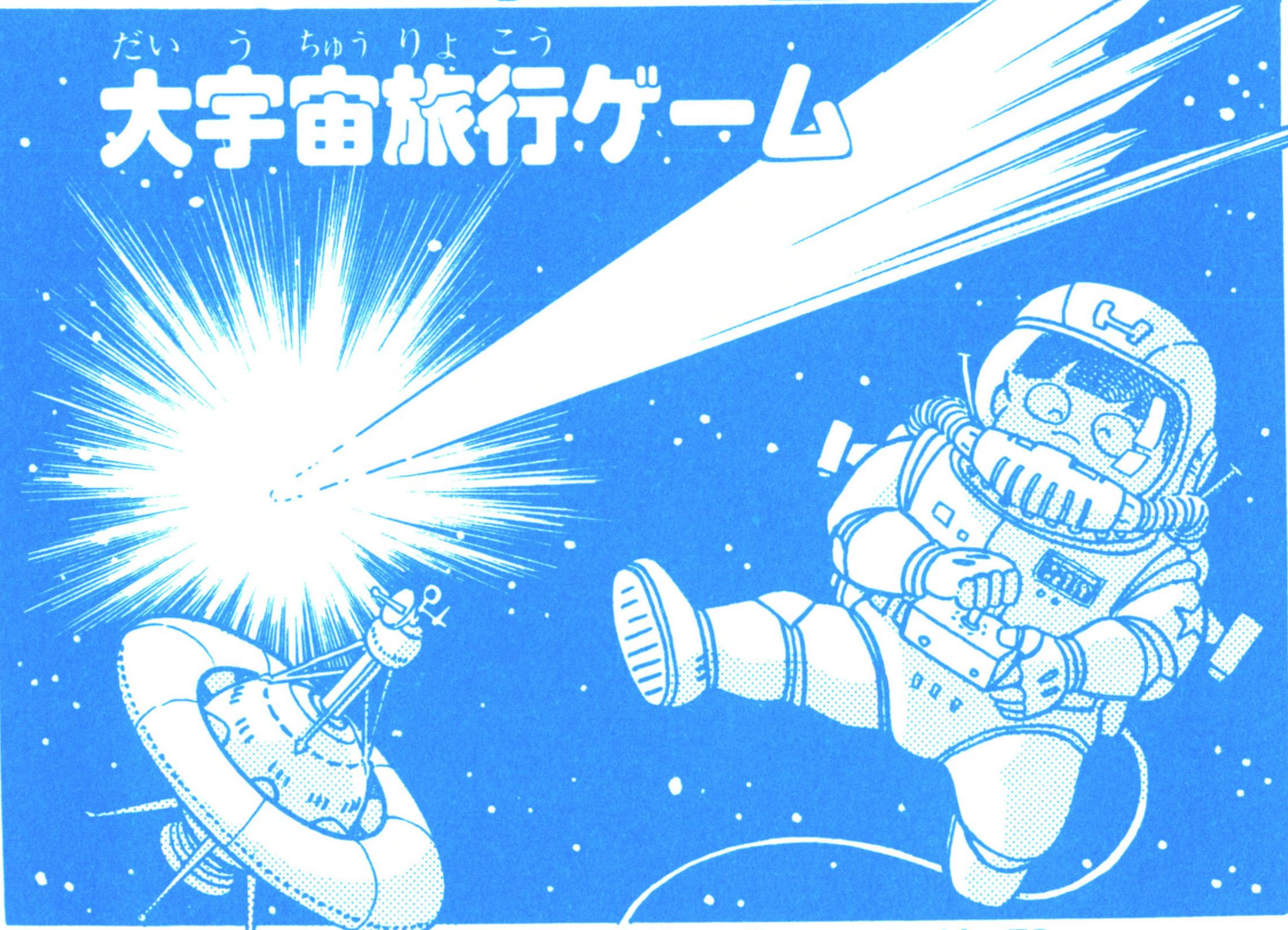
急に方向を変えて向かってくるキリ。このポイントは、なんと２回も休み。

★すごろくゲーム②★

スターフォースで太陽に大接近!!

ハレー彗星

大宇宙旅行ゲーム



76年ぶりに
地球に帰って来る
ハレー彗星。
このゲームは太陽系の
惑星とハレー彗星の
公転軌道をコースに
さいころと
スターフォースで
宇宙旅行を楽しむ
すごろくゲームです。
太陽に向かって
エンジン全開。

ハレー彗星ミニ情報

76年に一度の大チャンス。

★前回の大接近は1910年

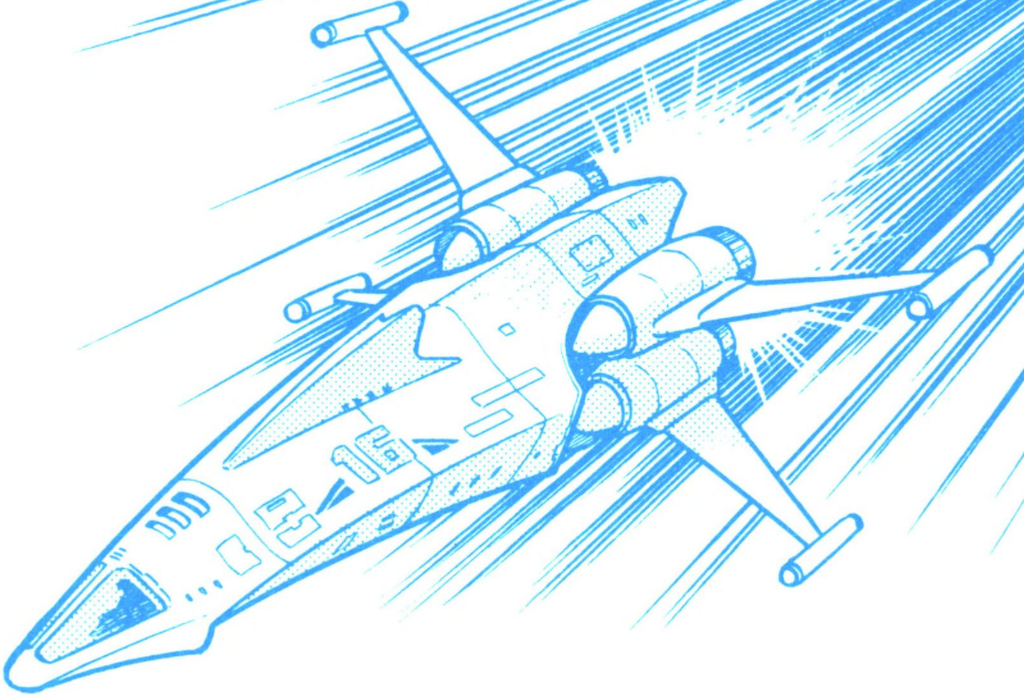
ハレー彗星は太陽のまわりを、細長い楕円の軌道でまわっている太陽系の彗星のひとつ。その公転周期（軌道をひとまわりする期間）は76年6ヵ月。前回の地球への大接近は1910年のことです。ですから次にハレー彗星を見ることができるのは76年後の2062年になってしまいます。

★ハレー彗星の核はわずか直径6キロ

太陽から出ている太陽風や太陽輻射の影響で長い尾を見せてくれるハレー彗星も、その中心の核と呼ばれる部分はわずか6キロしかありません。長い尾の正体は、この核から蒸発してできたいろいろなガスや小さなチリなのです。

★観察のチャンスは12月から5月まで

今回のハレー彗星は約4等級の明るさの星と同じ。ですから、月が出ていない条件のよい場所でないと肉眼では見つけることができません。でも双眼鏡や望遠鏡を使ってよい条件の日を選べば、じっくり観察できるはずです。1985年12月～1986年1月だったら、日の入後の南～西の空、3月～4月は日の出前の東～南の空がハレー彗星観察のチャンスです。

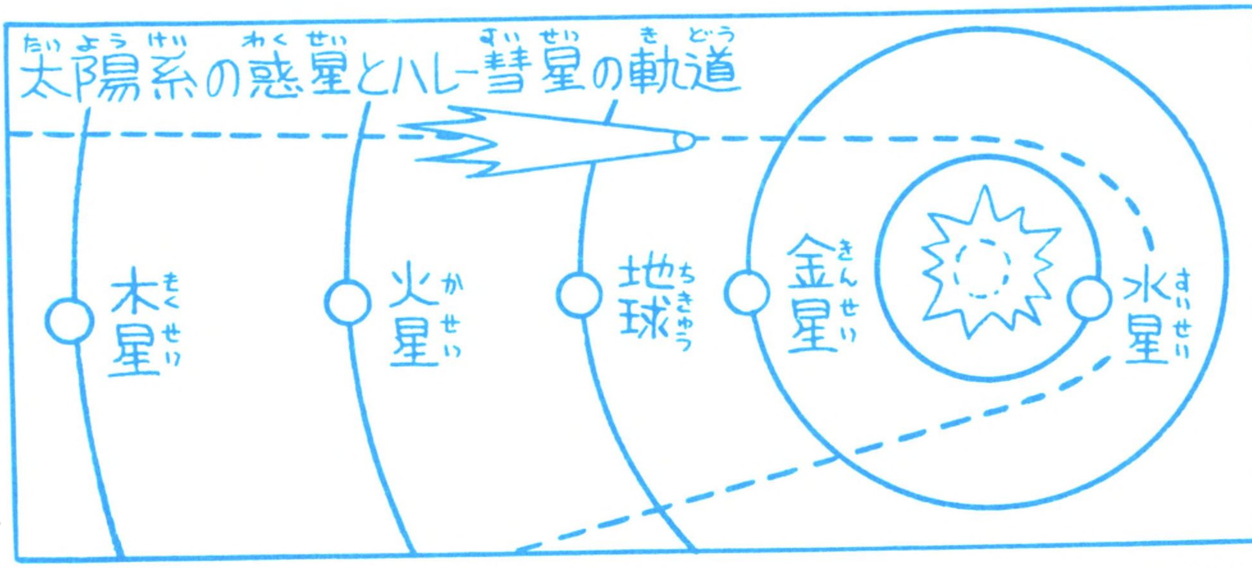


■用意するもの

●ゲームをする人数分のコマ（小さなボタンやキャップなど）●さいころを1つ●ハドソンの「スターフォース」のゲーム・カセット。

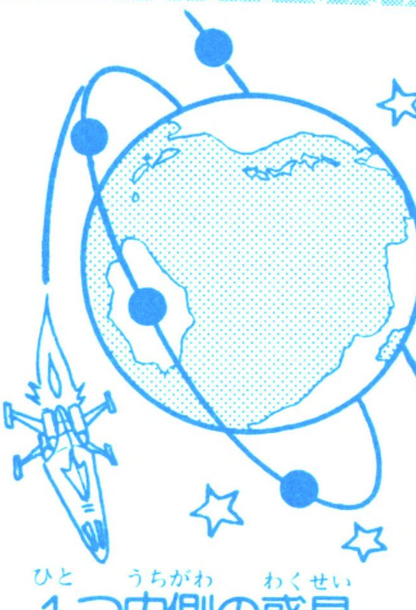
■ゲームの進め方

スタートは、ハレー彗星の軌道内で太陽から一番遠い惑星海王星。海王星から水星までの8つの惑星のそれぞれまわりにあるゲーム・チャンス（周回軌道）で「スターフォース」にチャレンジ、決められた得点で内側の惑星軌道へ。ハレー彗星の軌道と交わるところにあるチャンス・ポイントやピンチ・ポイントをうまく使ったりさけたりしながら、早く太陽に到着した宇宙船が一番です。



★ゲーム・チャンス

周回軌道ポイント

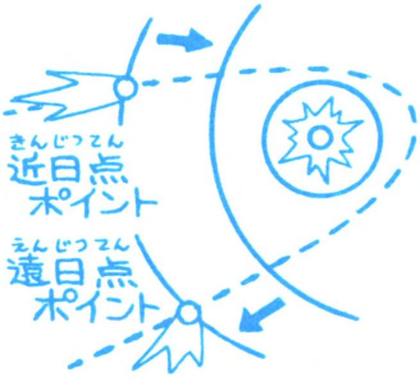


それぞれ８つの惑星のまわりには、その惑星を中心にして周囲をまわる周回軌道があります。自分のコマが運良くその周回軌道に止まったらゲーム・チャンス。「スターフォース」にチャレンジしてください。それぞれの惑星ごとに決められた得点以上の点数が取れれば、１つ内側の惑星の軌道に移ることができます。決められた得点を取れないときは、そのままの軌道でゲームを続けます。

※ルール得点はゲーム上に書いてあります。その他のハドソン・ソフトを使うときや点数が低すぎると思ったら、みんなで相談して点数を決め直してください。

★ハレー彗星と惑星の軌道

近日点ポイントと遠日点ポイント



水星をのぞく７つの惑星の軌道には、ハレー彗星と交わるところが２つずつあります。彗星が一番太陽に近づくところを近日点というので、各惑星の軌道と太陽に近づく彗星と交わるところを近日点ポイントとします。そこにコマが止まったら自動的に、彗星の軌道に乗って１つ内側の惑星軌道に移れます。

反対に、彗星が太陽から一番遠ざかるところを遠日点というので、各惑星の軌道で太陽から遠ざかる彗星と交わるところを遠日点ポイントとします。そこにコマが止まったら、１つ外側の惑星の軌道にもどらなければなりません（ただしゲーム上、金星には近日点ポイント、海王星には遠日点ポイントはなし）。

ハドソンの任天堂ファミリーコンピュータ™・シリーズ
超マル秘ファミコンボックス

1985年12月15日　初版

発行人　工藤　裕司
編集人　大里　幸夫
発行所　㈱ハドソン
〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
ハドソンビル
☎03(260)4622㈹

印刷・製本　㈱平河工業社
写植・版下　㈱ペア企画

編集協力／クリエイトハウス・スタジオ　ハード・ワークショップ モモ
まんが・カット／しめきり守・ただのかずみ・なかがわとむ・中島昌利
表紙・パッケージデザイン／パン コミュニケーション㈱
レイアウト／さにい・パンセ

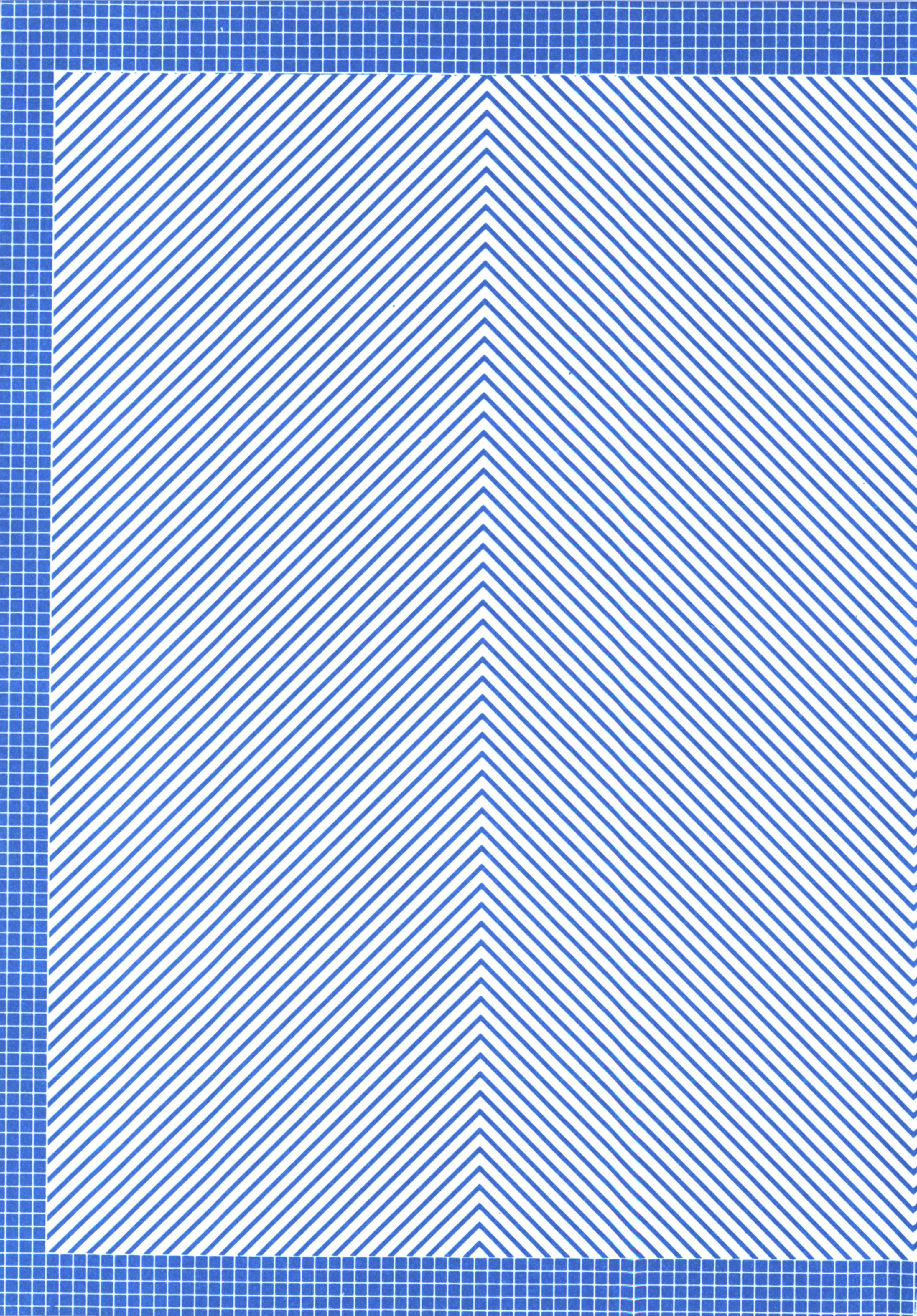
協力／任天堂㈱

落丁、乱丁はおとりかえします。
禁無断転載　© 1985㈱ハドソン

「プーヤン」はコナミの商標です。

忍者ハットリくん © 藤子・小学館・テレビ朝日

問合せ先＝「少年メディア」電話相談室
03(235)2108 AM10:00〜PM5:00(日祭・土休)



問合せ先

「少年メディア」電話相談室

03(235)2108　AM10:00～PM5:00(日祭・土休)

ハドソンの 任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

少年メディア1・2弾、好評発売中!

「ゲームもつくれる天才になれる」と評判の第1弾。ロードランナーのことなら何でもわかる第2弾。どちらも楽しい付録つきだよ。キミも見てね。

ロードランナー・ワールド

2大付録

●「ゲームプログラム」10作(V3用5作)で楽しく遊ぼう。

●友だち100人の作ったロードランナーのデザイン画がテープになったよ。

少年メディア②
BOY'S MEDIA

●独占掲載!!「チャンピオンシップ・ロードランナー」50面すべての㊙テクニック。

●これがロードランナーのすべてだ。

任天堂のファミリーコンピュータ™・ファミリーベーシック™がわかる本

楽しいゲームプログラムがなんと10作も入っているよ。

●これが、ロードランナー、ナッツ&ミルク、四人打ちマージャンの必勝法だ。

●キミもベーシックが使いこなせる! 自分でゲームを作ってみよう。

少年メディア①
BOY'S MEDIA

定価＝1,980円

少年メディア電話相談室03(235)2108

協力：任天堂株式会社

★「ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシック」は任天堂の商標です。

★「プーヤン」はコナミの商標です。

株式会社ハドソン

少年メディア ③

超マル秘ファミコンボックス